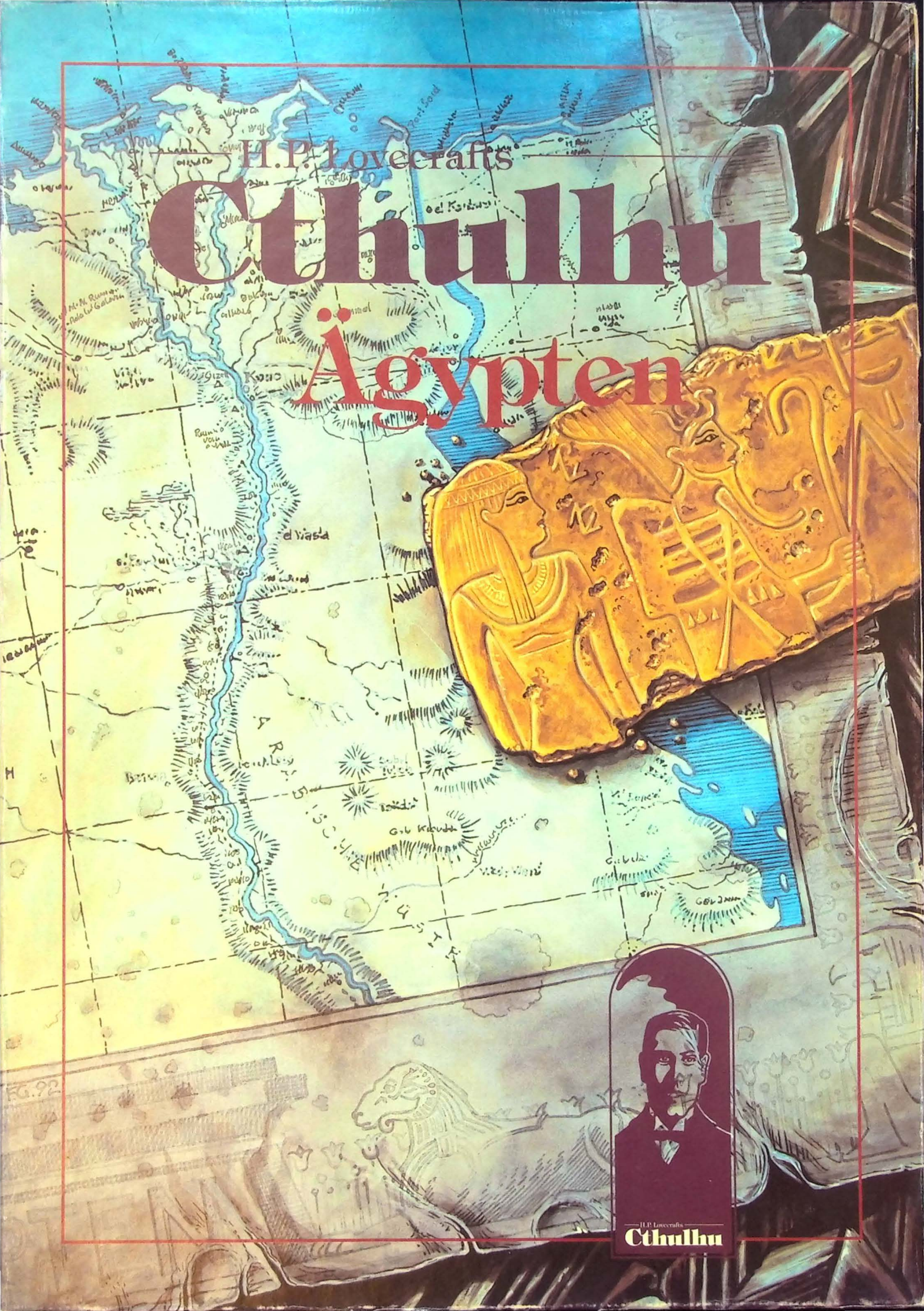
H.P. Lovecrafts

Cthulhu

Ägypten

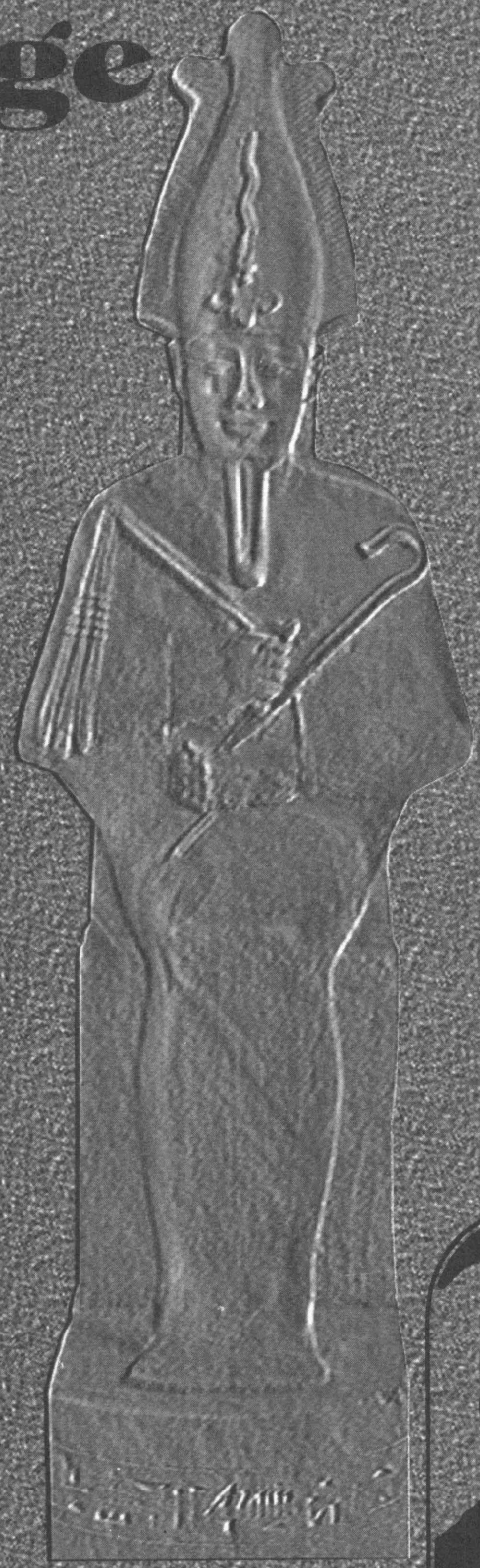


H.P. Lovecrafts
Cthulhu

Land der Könige

H.P. Lovecrafts
Cthulhu

Land der Könige



H.P. Lovecrafts
Cthulhu

Weitere *Cthulhu*-Titel von LAURIN:

H.P. Lovecrafts Cthulhu - Das Rollenspiel

Quellenbuch:
Der Mythos

Abenteuer-Folio:
Die Traumlande

Abenteuer:
Jenseits von Kalkamal
Bruderschaft des Tieres
Weisse Spuren
Narrenball
Im Zeichen des Stiers
Die Froschkönig-Fragmente *(in Vorbereitung)*

Impressum

H.P. Lovecrafts
Cthulhu
Ägypten

1. Auflage September 1992

Cthulhu-Titel erscheinen unter Lizenz von CHAOSIUM, Inc. (Albany, CA/USA). »Ägypten - Land der Könige« ist eine Originalausgabe von LAURIN, Copyright © 1992 by LAURIN Verlags- und Vertriebs GmbH, Hamburg.

Konzeption:
Rainer Gladys, Thomas Janßen

Autoren:
Thomas Finn, Heinrich Glumpler, Bernhard Hennen, Matthias Heimpold, Linda Heweker, Oliver Hoffmann, Thomas Janßen, Wolfgang Schiemichen

Autoren des »Leitfadens«:
Bernhard Hennen & Thomas Janßen

Titelbild:
Frank Gerwin

Illustrationen & Karten:
Frank Gerwin, div. zeitgenössische Kartenwerke

Photographien:
Wir danken Edward Chiera, Hans Engelmeyer, E. Kusch, Samuel Manning, A. Martin, A. Vegani, der Egypt Exploration Society, der Stiftung Preußischer Kulturbesitz sowie einigen anonymen Photographen, die zu Beginn des Jahrhunderts Bilder für Ägypten-Postkarten aufgenommen haben.

Lektorat:
Rainer Gladys

Druck: FVA, Fulda

Printed in Germany

ISBN 3-89260-515-7 (Gesamtwerk in Buchbox)

LAURIN Verlag, Hamburg

Inhalt

Einleitung ..... **S. 4**
Die ersten 5.000 Jahre *von Thomas Janßen* ..... **S. 5**
Neuere Geschichte *von Thomas Janßen* ..... **S. 7**
Forschungsgeschichte *von Thomas Janßen* ..... **S. 10**
Grabräuber und Schmuggler *von Thomas Janßen & Bernhard Hennen* .... **S. 12**
Die Tierwelt im Land am Nil *von Bernhard Hennen* ..... **S. 14**
Vielfältiges Ägypten *von Bernhard Hennen* ..... **S. 16**
Zeugnisse aus alter Zeit *von Thomas Janßen* ..... **S. 18**
Eine Reise durch Ägypten *von Thomas Janßen* ..... **S. 30**
Götter aus uralter Zeit *von Thomas Janßen* ..... **S. 53**
Totenglauben *von Thomas Finn* ..... **S. 57**
Anmerkungen zum Ursprung der Magie *von Thomas Finn* ..... **S. 63**
Zauberei und Symbolik *von Thomas Finn* ..... **S. 67**
Islam und Koran *von Bernhard Hennen* ..... **S. 69**
Hieroglyphen *von Thomas Janßen* ..... **S. 71**
Who is Who in Ägypten *von Thomas Janßen* ..... **S. 75**
Der Sonne dunkle Seite *von Wolfgang Schiemichen* ..... **S. 78**

Land der Könige
ISBN 3-89260-516-5
LAURIN, Hamburg
1. Auflage 1992

Einleitung

Ein so altes und geschichtsträchtiges Land wie Ägypten zu beschreiben und dem Leser näherzubringen, ist ein Unterfangen, das fast unmöglich ist. Ganze Bibliotheken können mit Literatur zu dem Land am Nil gefüllt werden, und immer noch gibt es etwas, das fehlt und das man gern noch nachtragen möchte.

Die Autoren dieses Abenteuerfolios haben sich daher bemüht, sich auf die Teile des Landes zu beschränken, die von spieltechnischer Relevanz für eine *Cthulhu*-Kampagne im Land am Nil sind. Die folgenden 80 Seiten geben einen (sehr verkürzten) Überblick über die Geschichte, beschreiben die wichtigsten Ruinenstätten und Örtlichkeiten, diskutieren Klima und Tierwelt, bieten einen »Schnellkurs« in Hieroglyphenkunde und beschäftigen sich mit der Götterwelt und dem Totenglauben der alten Ägypter.

Es seien einige Anmerkungen zu den einzelnen Kapiteln erlaubt:

»Die ersten 5.000 Jahre« bieten einen Kurzabriß der Pharaonenzeit, der dem Spielleiter neben geschichtlichen Daten auch Anregungen für Abenteuer bieten soll. Das anschließende Kapitel »Neuere Geschichte« führt dann in die spielrelevante Zeit der 20er Jahre und beschreibt die politischen Geschehnisse, deren Verlauf zur Unabhängigkeit Ägyptens führten. Auch diese Darstellung kann mit ihren manigfaltigen Intrigen und Aufständen den Spielleiter zu Abenteuerideen inspirieren.

Ägypten ist hauptsächlich für Forscher und Archäologen ein Tummelplatz und El Dorado. Der chronologische Abriß »Forschungsgeschichte« listet die wichtigsten Entdeckungen und Forschungen auf.

Die Kapitel »Vielfältiges Ägypten« und »Tierwelt« machen den Spielleiter (aber auch die Spieler) mit Klima, Landschaftsstruktur und all dem vertraut, was in dem Land am Nil kreucht und fleucht.

Ausführlich und mit vielen Plänen, Karten, Grundrissen und Photos werden in den Abschnitten »Zeugnisse aus alter Zeit« und »Eine Reise durch Ägypten« die interessantesten und wichtigsten Ruinen, Tempel, Pyramiden und Orte Ägyptens dargestellt. Das Kapitel »Eine Reise durch Ägypten« enthält neben den Stadtbeschreibungen auch Listen von nützlichen Adressen zu den einzelnen Orten, die den Spielleiter mit Hotels, Postämtern, Kirchen und all jenen Ämtern und Etablissements versorgen, nach denen Spieler bevorzugt fragen.

Der Ton in diesen Kapiteln ist bewußt an jenen in typischen Reiseführern der 20er Jahre angelehnt, um dem Leser die geeignete Atmosphäre zu vermitteln.

»Götter aus uralter Zeit« beschreibt den umfangreichen Pantheon der alten Ägypter, während im Kapitel »Totenglaube« über Totenkult und Mumienkunde berichtet wird.

»Anmerkungen zum Ursprung der altägyptischen Magie« bringt neue Erkenntnisse aus dem Nachlaß des berühmten Forschers Phileus P. Sadowsky, zusammengetragen und erweitert durch seinen Kollegen Dr. Heiland.

Der ›magische‹ Bereich dieses Buches wird abgeschlossen durch das Kapitel »Zauberei und Symbolik«, in dem die wichtigsten Kultgegenstände, Symbole und Zauberzeichen erklärt werden.

Mit der Religion der Ägypter der 20er Jahre beschäftigt sich »Islam und Koran« und bietet dem Spielleiter Anregungen und Hilfen für das Verständnis des ungewohnten Kulturkreises ›Islam‹.

Im Kapitel »Hieroglyphen« findet sich schließlich ein ausführliches Wörterbuch mit altägyptischen Ausdrücken, das es dem Spielleiter erlaubt, eigene Hieroglyphentexte zu erstellen.

Nach dem Kapitel »Who is Who in Ägypten«, in dem Kurzbiographien der wichtigsten Altägypter und Persönlichkeiten der 20er Jahre vorgestellt werden, beschließt »Der Sonne dunkle Seite« dieses Buch. Dieses letzte Kapitel enthält die Tagebuchnotizen des Schriftstellers Frank Leyden, der während seines Ägypten-Aufenthalts auf Spuren des berüchtigten »schwarzen Pharaos« Nephren-Ka gestoßen ist.

Während auf den Inhalt der Abenteuer im Vorwort des entsprechenden Buches näher eingegangen werden soll, sei an dieser Stelle noch kurz der »Leitfaden für Reisende« erwähnt. Dieser Reiseführer ist sowohl für den Spielleiter, als auch für die Spieler gedacht, die sich in ihm über Reisemöglichkeiten, Hotelkosten, benötigte Kleidung und andere nützliche Dinge informieren können, die sie für einen Aufenthalt im Land der Könige benötigen.

Eine letzte Anmerkung sei noch zu den abgedruckten Karten und Grundrissen erlaubt. Dem Leser wird auffallen, daß einige Karten mit französischer oder englischer Beschriftung versehen sind und auch ihr Stil sehr unterschiedlich ist. Dies entspricht der tatsächlichen Zusammenstellung zeitgenössischer Kartenwerke und Reiseführer. Im Interesse, die jeweils besten verfügbaren Karten und Pläne zu verwenden (die leider trotzdem nicht immer einen hundertprozentig befriedigenden Zustand boten), wurde auf ein einheitliches Kartenbild verzichtet.

Und sollte dem geneigten Leser die eine oder andere Information fehlen, so halte er sich an die Weisheit der alten Ägypter:

Auf dein Wissen
sollst du nie stolz sein
und auf deine Gelehrsamkeit
sollst du dich nie verlassen.
Es gibt noch viele Dinge,
von denen du noch nie gehört hast.

Die ersten 5.000 Jahre

Der heutzutage am weitesten verbreitete Antrieb, das Land am Nil zu besuchen, stellt eine Urlaubs- oder Bildungsreise dar, die man sich wenigstens einmal im Leben gönnen sollte. Doch nicht das zeitgenössische Ägypten zieht die Scharen von Besuchern an, sondern vielmehr die Relikte jener fremd anmutenden Tage, als noch Pharaonen über das Wohl und Wehe des Landes entschieden, sind es, die den Tourismus zu einer lohnenden Unternehmung für Ägypten gemacht haben. Um dem Touristen wie dem Abenteurer wenigstens eine kleine Möglichkeit einzuräumen, all die visuellen Eindrücke jahrtausende- oder jahrhundertealter Größe richtig in ihrer Zeitfolge einzuordnen, sei hier eine kurze Übersicht über die Entwicklung gegeben, die Ägypten zu dem machte, was es heute ist, nämlich ein prosperierendes islamisches Land, in dem Neuzeit und Antike gleichermaßen vertreten sind.

Die **Steinzeit** beginnt in Ägypten um 60.000 v.Chr. und endet zu Beginn der Bronzezeit um 3.000. In dieser Zeit bildet sich aus dem umherziehenden Jäger und Sammler der seßhafte Bauer, der Pflanzen und Tiere domestiziert. Diese Entwicklung verläuft unterschiedlich schnell. Beim Eintritt in die schriftlich fixierte Zeit (um 3.000) haben sich zwei Reiche herausgebildet: eines in Unterägypten, das von seßhaften Bauern bevölkert wurde, und ein oberägyptisches Reich, dessen Angehörige sich trotz der Seßhaftigkeit nomadische Züge bewahrt hatten. Oberägyptische Expansionsbestrebungen führten zur Eroberung des Nildeltas nach einer knapp hundertjährigen Spanne von Kriegen. An ihrem Ende stand die »Vereinigung der beiden Länder« durch Pharao Menes. Dieser König wird von Manetho, einem ägyptischen Priester aus dem 3. Jahrhundert v.Chr., der eine Geschichte Ägyptens geschrieben hat, als der Begründer der 1. Dynastie geführt. Auf Manetho geht auch die allgemein übliche Unterteilung nach Dynastien (Dyn.) zurück. Die Ägyptologen des 19. Jahrhunderts gingen dazu über, bestimmte Dynastien in größere Zeiträume zusammenzufassen die man »Reiche« oder »Zwischenzeiten« nannte. Man unterscheidet ein »Altes Reich«, ein »Mittleres Reich« und ein »Neues Reich«. Jedes Reich definiert sich dadurch, daß es eine starke Zentralregierung gab. Die Jahrhunderte, in denen das Land nicht unter einer Herrschaft war, nennt man »Zwischenzeiten«, von denen es drei gibt. Auf diese Epochen folgen die griechische, die römische und die islamische Zeit.

Kehren wir zu unserem ersten König zurück. Er steht am Anfang der Thinitenzeit, die die ersten beiden Dynastien umfaßt. Diese Zeit ist gleichsam ein Vorspiel, aus dem sich die kulturelle Höhe des **Alten Reichs** entwickelt. Häufig wird das Alte Reich auch Pyramidenzeit genannt, da damals die großartigsten dieser Denkmäler entstanden. Pyramiden wurden in der 3. - 6., 12., 13. und 15. Dyn. errichtet. Die berühmtesten Pyramidenbauer, Cheops, Chephren und Mykerinos, welche die drei Pyramiden von Gizeh errichten ließen, gehören der 4. Dyn. an.

Auf das Alte Reich folgt die **1. Zwischenzeit**, in der das Land in viele Fürstentümer zerfällt, die sich gegenseitig mit Krieg überziehen. Schließlich gelingt es einer thebener Adelsfamilie, das ganze Land unter Kontrolle zu bekommen und den König zu stellen. Hier beginnt das **Mittlere Reich**, welches in kultureller Hinsicht eine weitere Hochblüte darstellt. Nach Ende der über zweihundertjährigen Herrschaft der 12. Dyn. bricht die **2. Zwischenzeit** an. Die aus Syrien hinabziehenden Hyksos errichten in Unterägypten eine Herrschaft, die 100 Jahre Bestand hat, bevor sie von den Thebanern entthront werden.

Dem **Neuen Reich** gehören so illustre Pharaonen an wie Thutmosis III., Königin Hatschepsut, Echnaton, Tutanchamun, Ramses II. und Ramses III.

Erfreute sich das Land während der 18. Dyn. des Wohlstandes, so sank der Lebensstandard während der 19. und 20. Dyn. beträchtlich, so daß es öfters zu Lebensmittelrationierungen und Hungersnöten kam. Der Glanz der alten Tage konzentrierte sich nur noch auf den Hof des Pharao, dessen Bauvorhaben immer gewaltiger wurden. Das Neue Reich hinterließ uns aber trotz der innenpolitischen Probleme herausragende Kunst. Die letzten acht Könige, Ramses IV.- XI. waren politisch völlig bedeutungslos und geben dem Neuen Reich ein eher unauffälliges Ende.

Die **3. Zwischenzeit** sieht wieder das Auseinanderfallen des geeinigten Landes. Unterägypten ist das politische Zentrum, während in Oberägypten der Gottesstaat des Amun entsteht. Hier ist der Gott der Herrscher, der alles Geschehen mittels Orakelentscheidungen lenkt. Während sich in Unterägypten die Herrscherhäuser gegenseitig den Einfluß streitigmachen, bleibt der Gottesstaat bis zum Ende der 3. Zwischenzeit funktionstüchtig erhalten.

Spätzeit nennt man die Zeit, in der das Land zwar wieder unter einem Herrscher stand, jedoch zu einer Art Forum der Völker wurde. Mal waren Ägypter, mal Nubier, mal Assyrer, mal Perser die Herren des Landes. Auch die Griechen hatten mit ihren Söldnertruppen politisches Gewicht. Erst Alexander der Große, mit dem die **makedonisch-griechische Zeit** beginnt, beendet die Zeit der kurzlebigen Königshäuser. Nach seinem Tode etabliert sich die Ptolemäerdynastie und regiert das Land 300 Jahre lang. Kleopatra ist ihr letzter Sproß, nach ihr kommen die Römer, und das Land wird zu des Kaisers persönlicher Kronkolonie. Nach Christi Tod wird auch Ägypten von dessen Missionaren besucht, die dort einigen Erfolg haben: Im 6. Jahrhundert ist das ganze Land christianisiert.

Tabellarische Übersicht

Altsteinzeit	60.000 - 8000 v. Chr.
Mittelsteinzeit	8000 - 5000 v. Chr.
Jungsteinzeit	5000 - 4000 v. Chr.
Kupfersteinzeit	4000 - 3000 v. Chr.
Thinitenzeit (1. & 2. Dyn.)	3000 - 2715 v. Chr.
Altes Reich (3. - 6. Dyn.)	2715 - 2165 v. Chr.
1. Zwischenzeit (7. - 10. Dyn.)	2165 - 2040 v. Chr.
Mittleres Reich (11. & 12. Dyn.)	2040 - 1785 v. Chr.
2. Zwischenzeit (13. - 17. Dyn.)	1785 - 1530 v. Chr.
Neues Reich (18 - 20. Dyn.)	1530 - 1070 v. Chr.
3. Zwischenzeit (21. - 24. Dyn.)	1070 - 712 v. Chr.
Spätzeit (25 - 31. Dyn.)	712 - 332 v. Chr.
Griechische Zeit	332 - 30 v. Chr.
Römische Zeit	30 v. Chr - 64 n. Chr.
Islamische Zeit	642 - heute
- Acht Dynastien	671 - 1517
- Osmanen	1517 - 1798 (de facto) 1517 - 1923 (de jure)
- Mohammad Alis Dynastie	1805 - 1914
- Sultanat	1914 - 1922
- Königtum	1922 - 1952

Der drastischste religiöse und historische Einschnitt fällt in die Jahre 639 - 64. Relativ unblutig gelingt es den islamischen Arabern, Ägypten zu erobern und den Islam im Laufe von 200 Jahren endgültig zu etablieren. Von nun an wechseln sich sunnitische und schiitische Kalifendynastien ab, bis 1517 das Land am Nil Teil des türkischen Osmanischen Reiches wird. Die türkischen Statthalter können ungestört ihren lntrigen und Machteifersüchteleien nachgehen, bis Napoleon 1798 zur Eroberung des Landes schreitet, um sich den Seeweg durch den schon damals geplanten Suezkanal präventiv zu sichern.

Das Unternehmen schlägt durch britische Intervention fehl, doch nahm alle ägyptologische Forschung ihren Anfang durch diesen Feldzug.

In das Machtvakuum, das Napoleon in Ägypten hinterließ, stieß der albanische Offizier in der türkischen Niltruppe, Mohammad Ali. Es gelang diesem überaus fähigen Mann, sich eine fast unangreifbare Machtposition zu verschaffen und für sich und seine Familie das erbliche Vizekönigtum (Khediventum) zu sichern. Mit Hilfe seiner europäischen Berater machte er Ägypten zu einem modernen Staat, doch gelang es seinen Nachfolgern nicht, sich des immer größeren Einflusses der Berater zu erwehren, die langsam selbst die Macht im Staate übernahmen. Trotz des einen oder anderen Versuchs, den zur Marionette herabgesunkenen Khediven und seine Berater zu entmachten, geriet Ägypten mehr und mehr unter die Kontrolle Großbritanniens, das nach Ausbruch des Großen Krieges sofort das Kriegsrecht und das Protektorat über Ägypten ausruft. Allerdings formiert sich sofort nach Kriegsende eine nationale Opposition, die die Souveränität des Landes fordert. Es kommt zu häufigen gewalttätigen Ausschreitungen gegen die Briten und kollaborierende Ägypter, die mehrfach den Charakter eines Aufstands annehmen. 1922 entläßt Großbritannien Ägypten einseitig in die bedingte Souveränität, die von der ägyptischen Regierung aber nicht anerkannt wird. lm selben Jahr wird Fuad König von Ägypten.

Die Herrscher des alten Ägypten

Präkanonische Könige
Horus Nihor um 3100
Horus Hathor
Horus Irihor
Horus Ka
Horus Sechen um 3030
Horus Narmer um 3000

1. Dynastie
Horus Aha um 2975
Horus Djer
Horus Djet
Horus Den
Horus Adjib
Horus Semerchet
Horus Ka-a

2. Dynastie
Horus Hetepsechemui um 2835
Horus Reneb
Horus Ninetjer
Horus Senedj
Horus Sechemib (= Seth Peribsen)
Horus Seth Chasechemui

3. Dynastie
Nebka Sanacht um 2715
Djoser Netjerichet um 2700
Sechemchet um 2677
Chaba um 2671
Nebkare
Huni um 2670

4. Dynastie
Snofru um 2645
Cheops um 2610
Djedefre um 2580
Chephren um 2572
Bakare um 2542
Mykerinos um 2538
Schepseskaf um 2520
Thamphtis um 2516

5. Dynastie
Userkaf um 2515
Sahure um 2486
Neferirkare Keku um 2472
Schepseskare um 2457
Neferefre um 2450
Niuserre um 2448
Menkauhor um 2408
Asosi um 2400
Unas um 2360

6. Dynastie
Teti um 2330
Userkare um 2318
Pepi I. um 2315
Merenre I.
Pepi II.
Merenre II. 2167
Königin Nitokris um 2166

7./8. Dynastie
Netjerikare um 2165
Menkaure
Neferkare
Neferkare Nebi
Djedkare Schemai
Neferkare Chendu
Merenhor
Neferkamin I.
Nikare I.
Neferkare Tereru
Neferkahor
Neferkare Pepiseneb
Neferkamin II. Anu
Ibi
Neferkaure
Neferkauhor
Neferikare

9./10. Dynastie
Cheti I. um 2135
Cheti II.
Neferkare
Cheti IV. Wahkare
Cheti V.
Merikare
Merihathor um 2045

11. Dynastie
Mentuhotep (Gaufürst) um 2135
Antef I. um 2130
Antef II. um 2118
Antef III. um 2069
Mentuhotep I. um 2061
Mentuhotep II. um 2010
Mentuhotep III. um 1998

12. Dynastie
Amenemhet I. 1991 - 1962
Sesostris I. 1971 - 1926
Amenemhet II. 1929 - 1892
Sesostris II. 1897 - 1878
Sesostris III. 1878 - 1840
Amenemhet III. 1842 - 1795
Amenemhet IV. 1798 - 1789
Königin Nofrusobek 1789 - 1785

13. Dynastie 1785 - 1650
etwa 70 Könige, darunter:
Ugaf (Dynastiebegründer)
Amenemhet V. - Vi.
Sebekhotep I. - VIII.
Mentuhotep IV. - V.
Neferhotep I. - III.

14. Dynastie 1715 - 1650
fast 80 Könige im Deltagebiet

15. Dynastie
Dedumose/Salitis (?) um 1650
Chian um 1638
Scheschi um 1618
Yakhober um 1610
Aakenenre Apophis um 1580
Chamudi um 1540 - 1530

16. Dynastie (Kleine Hyksos)
mindestens 20 Vasallen in der Zeit von 1650 bis 1530, u.a.:
Phiops III.
Yakob-baal
Jakbam
Joam

17. Dynastie
15 Könige, darunter:
Antef V. (Dyn.-Gründer) um 1650
Tao I. um 1560
Tao II. um 1550
Kamose um 1545

18. Dynastie
Ahmose um 1540
Amenophis I. um 1515
Thutmosis I. um 1494
Thutmosis II. um 1482
Königin Hatschepsut um 1479
Thutmosis III. um 1479
(selbständig ab 1457)
Amenophis II. um 1427
Thutmosis IV. um 1401
Amenophis III. um 1391
Amenophis IV. = Echnaton um 1353
Semenchkare um 1336
Tutanchamun um 1335
Eje um 1327
Horemhab um 1322

19. Dynastie
Ramses I. um 1295
Sethos I. um 1293
Ramses II. um 1279
Merenptah um 1213
Sethos II. um 1204
Gegenkönig Amenmesse nur 1200
Siptah um 1194
Königin Tausret um 1188

20. Dynastie
Sethnacht um 1186
Ramses III. um 1184
Ramses IV. um 1153
Ramses V. um 1146
Ramses VI. um 1142
Ramses VII. um 1135
Ramses VIII. um 1129
Ramses IX. um 1127
Ramses X. um 1109
Ramses XI. 1099

21. Dynastie
Smenedes um 1070
Amunemnesut um 1044
Psusennes I. um 1040
Amunemopet um 993
Aacheperre um 984
Siamun um 978
Psusennes II. um 959

22. Dynastie
Scheschonk I. um 945
Osorkon I. um 924
Scheschonk II. um 909
Takelothis I. um 887
Osorkon II. um 862
Takelothis II. um 839
Scheschonk III. um 814
Pimui um 763
Scheschonk V.* um 758
Osorkon IV.* um 722 - 712

23. Dynastie
Petubastis um 808
Iuput I. um 783
Scheschonk IV.* um 770
Osorkon III.* um 760
Takelothis III. um 740
Rudamun um 730
Iuput II. um 725 - 724

24 Dynastie
Tefnachte um 724
Bchoris um 718 - 712

25. Dynastie
(Kaschta um 770)
(Pianchi um 740)
Schabako um 713
Schabitko um 698
Taharka um 690
Tanutamun um 664 - 657

26. Dynastie
(Necho I. um 672)
Psammetich I. 664
Necho II. 610
Psammetich II. 595
Apries 589
Amasis 570
Psammetich III. 570

27. Dynastie (1. Perserzeit)
Kambyses 525
Darius I. 521
Xerxes I. 486
Artaxerxes I. 465
Darius II. 424 - 404

28. Dynastie
Amyrtaios 404 - 399

29. Dynastie
Nepherites I. 399
Psammuthis 393
Hakoris 393
Nepherites II. 380

30. Dynastie
Nektanebos I. 380
Teos 365
Nektanebos II. 360 - 343

31. Dynastie (2. Perserzeit)
Artaxerxes III. 343
Arses 338
Darius III. 336 - 332

Makedonische Dynastie
Alexander III. (der Große) 332
Philipp Arrhidäus 323
Alexander IV. 316 - 304

Neuere Geschichte

Die Ursachen für die innenpolitischen Zustände im Ägypten der Zwanziger Jahre reichen in ihren Anfängen bis in die Zeit Napoleon Bonapartes zurück. Seit dessen Feldzug nach Ägypten 1798/99 sahen die Briten dort ein Interessengebiet, da schon damals Pläne existierten, bei Suez einen Kanal zu bauen, der den Seeweg nach Indien und Australien erheblich verkürzen sollte. Dieses Projekt wurde dann 1859 gegen den englischen Widerstand von dem französischen Konsul Ferdinand de Lesseps nach den Bauplänen des Österreichers Negrelli begonnen und 1869 vollendet. Da Ägypten 1875 in eine finanzielle Krise geriet, mußte es seine Suezkanalaktien für ein Spottgeld verkaufen: Der englische Premier Disraeli gab mit Unterstützung des Bankiers Rothschild 4 Millionen Pfund für 180.000 Aktien. Damit wurde Großbritannien der größte Anteilseigner, da die französischen Aktien in vielen Privathänden lagen. Ägypten hatte jetzt keinen Einfluß mehr auf die Geschicke des Kanals, der nun nicht mehr von englischen Schiffen boykottiert wurde.

Es gelang England und Frankreich zudem, den Herrscher Ägyptens, den Khediven Ismail, in seiner Handlungsfreiheit einzuschränken und ihm einen Ministerrat aufzuzwingen, in dem auch ein Franzose und ein Engländer saßen. 1881/82 versuchte Orabi Pascha mit Hilfe des Militärs eine parlamentarische Regierung gegen den von den Europäern als Marionette benutzten Khediven Taufiq durchzusetzen. Bei den Unruhen wurden auch zahlreiche Europäer getötet, so daß Großbritannien und Frankreich eine gemeinsame Flotte vor Alexandria schickten. Da Orabi Pascha Alexandria in den Verteidigungszustand setzte, kam es im Juli 1882 zur berüchtigten Beschießung der Stadt durch Admiral Seymour. Die Franzosen beteiligten sich allerdings nicht daran. Derweil bildete Orabi Pascha in Kairo eine Gegenregierung, die aber nach seiner Niederlage in einer Landschlacht wieder aufgelöst wurde. Er selbst mußte das Land verlassen.

Von nun an steht Ägypten unter britischer Oberhoheit. Einsprüche der Türkei und Frankreichs werden durch scheiternde Konferenzen zu Fall gebracht. 1904 zieht sich Frankreich endgültig aus Ägypten zurück.

Großbritannien verfestigt nun stetig seine Macht im Lande. Britische Beamte übernehmen Armee, Gerichtswesen und Antikendienst. Die Macht des Khediven bleibt scheinbar unangetastet, doch die eigentlichen Herrscher sind die britischen Generalkonsuln Malet (1882) Lord Cromer (1883 - 1907), Sir Eldon Gorst (1908 - 1910) und Lord Kitchener (1911 - 1914). Das Osmanische Reich, dem Ägypten völkerrechtlich aufgrund der Eroberung durch die Türken 1517 angehört, ist zu schwach, als daß es intervenieren könnte. Doch erst nach dem Weltkrieg, der die Türkei als einen der großen Verlierer sah, verzichtet sie in den Verträgen von Sèvres (1919) und Lausanne (1923) auf ihren ohnehin nur noch *de jure* bestehenden Anspruch.

Während des Weltkrieges herrscht Großbritannien durch Kriegsrecht (2.11.1914 - 5.7.1923) und die Errichtung eines Protektorats (18.12.1914 - 14.3.1922) absolut über Ägypten. Die Hochkommissare, die die Rolle der Generalkonsuln übernommen haben, sind von 1914 bis 1922 MacMahon, Wingate und Lord Allenby. In dieser Zeit gerät der Suezkanal endgültig unter völlige Kontrolle Englands. Ansonsten bekommt Ägypten nicht viel vom Krieg mit, die horrenden Preise auf dem internationalen Baumwollmarkt machen Ägypten zu einem relativ wohlhabenden Land.

Ägypten von 1918 bis 1936

Auch nach dem Krieg behält Großbritannien mittels Protektorat und Kriegsrecht die militärische Kontrolle über Ägypten. Da das Land weder Teil des Britischen Empires noch Kolonie war, können die Engländer weder eine Regierung einsetzen noch Reformen durchführen. Gleichwohl setzen sie den ägyptischen Staatsetat fest und haben ein wachsames Auge auf die Regierung des Landes.

Wenn Ägypten auch nicht in kriegerische Auseinandersetzungen während des Weltbrandes 1914-18 verwickelt gewesen ist, so gibt es doch genügend Gründe für den Ägypter, seinen Zorn auf die Briten zu richten, wurden doch massenhaft Truppen des Commonwealth im Lande stationiert, Gebäude, Getreide und Vieh beschlagnahmt und 1,5 Millionen Ägypter in Arbeitskader gesteckt. Daß die Briten den Khediven abgesetzt und den Sultan in Stambul bekriegt hatten, waren schließlich die Tropfen, die das Faß zum Überlaufen brachten. Das Kind dieser Wut ist die »Delegation Ägyptens« (Wafd al-Misri), eine politische Organisation, deren Ziel es ist, die Abschaffung des Kriegsrechts und des Protektorats durchzusetzen und die Unabhängigkeit zu erreichen.

Kopf der Bewegung ist der 1860 geborene Said Zaghlul Pascha. Vor dem Krieg als Bildungs- und als Justizminister tätig gewesen, gelingt es diesem politisch versierten Mann, in Gestalt der Wafd die bestorganisierteste Massenpartei des modernen Ägypten zu schaffen. Da die Wafd ihre Basis in den anti-britischen Gefühlen der Einheimischen findet, kann sie die öffentliche Meinung gegen die der Kollaboration verdächtigte Regierung ausspielen und diese so unter Druck setzen.

Als am 18.1.1919 die Friedenskonferenz in Paris beginnt, verschärft die Wafd ihre Agitation gegen die ägyptische Regierung. Die Bewegung will die Aufhebung des Protektorats von der Friedenskonferenz verhandeln lassen, wobei die »Delegation Ägyptens« die Verhandlungen unter Ausschluß der ägyptischen Regierung führen will. Die Agitation der Wafd führt schließlich zum Rücktritt von Regierungschef Rushdi am 1.3.1919.

Das Land ist jetzt ohne Regierung, und die Briten sehen die Wafd als gefährlich an. Am 8. März werden Zaghlul und die Führungsspitze der Wafd festgenommen und auf den britischen Marinestützpunkt Malta gebracht. Schwere Unruhen und Streiks sind die Folge. Es gibt Demonstrationen und Plünderungen in den großen Städten; auf dem Lande werden Telefonleitungen gekappt und Züge und britisches Militär angegriffen. Der Aufstand eskaliert am 18.3. mit der Ermordung von acht britischen Offizieren bei einem Angriff auf einen Zug auf der Strecke Assuan-Kairo. Die Briten antworten mit strenger Anwendung des Kriegsrechts und mit Militärgerichten. Auch die Niederbrennung von Dörfern wird in Erwägung gezogen.

Die blutigen Unruhen ebben erst am 7. April ab, dem Tag, an dem die Anführer

der Wafd freigelassen werden und nach Ägypten zurückkehren. Zwei Tage später bildet Rushdi Pascha eine neue Regierung, und am 11.4. wird die Wafd zur Friedenskonferenz zugelassen. Im Mai wird dort aber das britische Protektorat von allen alliierten Ländern anerkannt. Die Wafd war ersteinmal gescheitert; Streiks beherrschen die politischen Verhältnisse in Ägypten für den Rest des Jahres.

Ägyptische Familie Ende des 19. Jahrhunderts

Ab 1920 werden die Verhandlungen zwischen Ägypten und Großbritannien wieder aufgenommen. Im Juli 1921 fährt der ägyptische Regierungschef Adli Yeken nach London. Gegen seine Regierung und seine Mission organisiert die Wafd Demonstrationen, die in Gewalttätigkeiten enden. Die Briten bringen daher Zaghlul Pascha Ende 1921 nach Aden im Jemen. Die Wafd antwortet mit terroristischen Anschlägen. Schließlich haben es die Briten satt: Sie deportieren Zaghlul im März 1922 auf die Seychellen. Zuvor erklärte Großbritannien am 28.2.1922, Ägypten in die Unabhängigkeit entlassen zu wollen. In der Erklärung wird festgestellt:

- Das britische Protektorat wird aufgehoben; Ägypten ist ein souveräner Staat
- das Kriegsrecht wird aufgehoben, wenn Ägypten eine Entschädigung zahlt
- die Fragen nach der »Sicherheit der Einrichtungen des Empires in Ägypten«, die militärische Verteidigung des Landes, der Schutz fremder Interessen und der Minoritäten sowie andere ungelöste Probleme bleiben in der Schwebe
- bis zur Klärung dieser Fragen bleibt es beim Status Quo.

Praktisch hat sich die politische Situation also nicht verändert. Ägypten ist lediglich nominell souverän geworden. Aus diesem Grunde erkennt die ägyptische Regierung diese einseitig erklärte Unabhängigkeit nicht an. Anders der Sultan: Einen Tag nach der Ratifizierung des Unabhängigkeitsbeschlusses durch das britische Parlament erklärt Fu'ad Ägypten am 15.3.1922 für souverän und nimmt die Königswürde an. Die Khedivendynastie schließt er von der Thronfolge aus.

Derweil gehen die Händel weiter. Jede Regierung, die der Wafd nicht paßt, hat mit Anschlägen auf britische Staatsbürger zu kämpfen. Im Winter 1922/23 kulminieren die Attentate. Ein Militärgouverneur wird eingesetzt, das Hauptquartier der Wafd geschlossen und ihre Mitglieder verhaftet. Ruhe herrscht im Lande allerdings erst wieder, als Zaghlul Pascha im April 1923 freigelassen wird und am 17. September von den Seychellen zurückkehrt.

Ebenfalls im April erläßt König Fu'ad eine neue Verfassung. In ihr festgeschrieben sind der Parlamentarismus, der Islam als Staatsreligion und die Pressefreiheit. Darüber hinaus gibt sie dem König soviel Macht, daß er in der Lage ist, die Autorität des Parlamentes und der Regierung zu untergraben. Fu'ad wird von dieser Möglichkeit öfters Gebrauch machen. Da eine neue Verfassung in Kraft getreten ist, sehen sich die Briten legitimiert, das Kriegsrecht aufzuheben, was am 5. Juli geschieht. Mit der Aufhebung des Kriegsrechts geht die Ersetzung britischer Beamter durch ägyptische Staatsdiener einher. Die Abfindung eines nicht-ägyptischen Beamten konnte sich auf bis zu 8.500 Ägyptische Pfund belaufen.

Die erste allgemeine Wahl findet am 12.1.1924 statt. Um die Wählergunst kämpfen unter anderen die 1907 gegründete Nationalistische Partei, die Wafd und die Liberale Konstitutionelle Partei, die von Adli Yeken im Oktober 1922 gegen die Wafd gegründet worden war. Yekens Partei wurde vor allem von der osmanischen Oberschicht unterstützt. Aus der Wahl geht die Wafd als Sieger hervor, die überwältigende 90% aller Stimmen auf sich vereinigen kann. Said Zaghlul Pascha wird vom König mit der Regierungsbildung beauftragt. Am 15. März tritt das erste frei gewählte ägyptische Parlament zusammen. Die Massen sahen in Zaghlul offenbar ihren kompromißlosen Nationalhelden, während seine Gegner fast schon als Kollaborateure galten. Kaum im Amt, beginnt die Wafd alle wichtigen Stellen im bürokratischen System mit ihren Männern zu besetzen.

Um die in der »Unabhängigkeitserklärung« beschriebenen Fragen zu klären, ist Zaghlul bereit, im Juli 1924 nach London zu reisen und mit dem britischen Premier MacDonald zu verhandeln. Zuvor wird jedoch am 12.7.1924 ein Attentat auf ihn verübt. Der ägyptische Staatschef wird leicht verletzt. Der Täter, ein ägyptischer Medizinstudent, war extra aus Berlin angereist, da er fürchtete, Zaghlul werde ägyptische Interessen verraten. Die Verhandlungen

mit MacDonald im September und Oktober verlaufen jedoch ohne ein befriedigendes Ergebnis.

In dieser Situation kommt es zu einem Zwischenfall, der die anglo-ägyptischen Beziehungen schwer belastet. Am 19.11.1924 wird ein Attentat auf den britischen Oberbefehlshaber der ägyptischen Streitkräfte und Generalgouverneur des Sudan Sir Lee Stack, verübt. 20 Schüsse werden auf seinen Wagen abgegeben, als er sich durch die Straßen von Kairo vom Ägyptischen Kriegsministerium aus nach Hause fahren läßt. Eine von den Attentätern präparierte Bombe zündet nicht. Die Täter entkommen; der Oberbefehlshaber erliegt am folgenden Tag seinen Verletzungen. Das offizielle Ägypten (König, Regierung und Presse) ist bestürzt über diese Untat. Zwar war im rechtlichen Sinne Ägypten für die Sicherheitsmaßnahmen verantwortlich, doch waren der Polizeikommandant von Kairo und der Beauftragte für Öffentliche Sicherheit Engländer.

Als die Nachricht vom Tode Stacks in London eintrifft, gibt die britische Regierung Befehl, Truppen nach Ägypten und dem Sudan zu bewegen. Am Nachmittag des 22.11.1924 übergibt der britische Hochkommissar von Ägypten, Lord Allenby, Zaghlul zwei Verlautbarungen. Die Art und Weise der Übergabe ist erniedrigend für die ägyptische Regierung. Lord Allenbys Wagen wurde von einem ganzen Regiment britischer Kavallerie eskortiert. Vor dem Parlamentsgebäude angekommen, wurde Allenby durch eine Fanfare seiner berittenen Trompeter angekündigt. Die Reiterei blockierte das Parlamentsgebäude, und Allenby verlas Zaghlul auf offener Straße den Inhalt der Depeschen. Dann übergab er ihm französische Übersetzungen und ging sofort wieder. In der sofort anberaumten Krisensitzung des ägyptischen Kabinetts wird den britischen Forderungen nach offizieller Entschuldigung, Beibringung der Mörder, Verbot von Demonstrationen und der Zahlung einer Entschädigung von 500.000 Pfund Sterling nachgekommen. Abgelehnt werden die Forderungen, die Ägyptens Einfluß im Sudan schwächen und größere britische Kontrolle im Nilland bedeuten würden. Daraufhin besetzen am 24. November um 16 Uhr britische Truppen die Zollbehörde in Alexandria. Zaghlul tritt noch am selben Tage zurück, und König Fu'ad betraut den Senatspräsidenten Ahmad Ziwar Pascha mit der Bildung eines neuen Kabinetts. Die neue Regierung nimmt alle Forderungen der Briten an. Die Truppen werden aus Alexandria abgezogen. Den Schlußpunkt dieser Affäre bildet der Prozeß gegen neun Angeklagte. Mehrere von ihnen sind Mitglieder der Wafd. Am 7. Juni 1925 werden acht der Angeklagten zum Tode verurteilt und sieben exekutiert. Eine Strafe wird in lebenslange Haft umgewandelt.

Ziwar Pascha, der jetzige Premierminister, hat nicht nur seine liebe Mühe mit den Engländern, sondern muß sich auch einer komplizierten Regierungssituation stellen. Er ist kein Mitglied der Wafd, muß aber mit einem Parlament arbeiten, in dem diese Partei eine erdrückende Mehrheit besitzt. Am 24.12.1924 erhält Ziwar vom König die Genehmigung, das Parlament aufzulösen. Neuwahlen finden am 12.3.1925 statt. Die anderen Parteien schließen sich gegen die Wafd zusammen, und es gelingt ihnen immerhin, die Mehrheit der Wafd auf 58% herabzudrücken. Es gelingt den anderen Parteien, eine Minderheitsregierung zu stellen, die aber noch im selben Monat bereits wieder ihr Ende findet. Eine neue Parlamentswahl wird erst am 22. Februar 1926 angesetzt. Die elf Monate dazwischen gelten als die Zeit, in der König Fu'ad das erste Mal versucht, eine Art von Monarchie hinter parlamentarischer Fassade zu praktizieren. Das Land wird nur durch königliche Dekrete regiert und Ziwar Pascha als nomineller Staatschef zum ausführenden Handlanger degradiert.

Kurz vor der Wahl wird im Januar 1926 die dem König nahestehende Ittihad-Partei gegründet. Die Wahlen im Mai bringen der Wafd eine Mehrheit von 71%. Sie bildet mit der Liberalen Konstitutionellen Partei eine Koalitionsregierung und läßt diese sogar den Regierungschef stellen, um sie in die Pflicht zu nehmen.

Auf dem innenpolitischen Plan steht nun die Umstrukturierung der Armee. Von 1922-26 wuchs die Truppenstärke von 4.800 auf 10.580 Soldaten an. Gleichzeitig sank die Zahl der britischen Offiziere von einhundertzweiundsiebzig auf neun. Als die Regierung auf Schwierigkeiten stößt, die seit der Ermordung von Sir Stack vakante Stelle des Oberbefehlshabers sowie die des Oberinspekteurs der Truppen aufzulösen, tritt Yeken im April 1927 zurück. Sein Nachfolger wird der liberale Sarwat Pascha. Dessen Bemühungen zielen in die gleiche Richtung, nur will er zusätzlich noch die Sollstärke der Armee anheben und ihre Bewaffnung deutlich verbessern. Die Engländer fürchten nun, die Kontrolle über die ägyptische Armee zu verlieren, und entsenden von Malta drei Kriegsschiffe, die am 30. Mai vor Port Said und Alexandria gesichtet werden. Trotz verstärkter Bemühungen von beiden Seiten kommt es zu keiner Einigung. Am 4. März 1928 tritt Sarwat zurück und stirbt ein halbes Jahr später. Bereits am 23.8.1927 war Zaghlul Pascha verstorben, und sein Nachfolger Nahhas bildet nun am 16.3.28 eine weitere Koalitionsregierung. Zuvor brechen in den Städten Demonstrationen und Unruhen aus, bei denen Ausländer beraubt werden und der Kairener Innenstadtverkehr zum Erliegen kommt. Die Ausschreitungen sind vergleichsweise geringfügig in ihrer Brutalität, doch sind die Nerven aller Beteiligten derart angespannt, daß die Briten am 30.4. fünf Schlachtschiffe vor die ägyptischen Hafenstädte schicken. Die Engländer sprechen eine »letzte Warnung« aus. Diese Machtdemonstration verfehlt ihre Wirkung nicht: Im Land herrscht wieder Ruhe; nichts hat sich verändert.

Die Regierung überlebt ihre politische Niederlage nur bis zum 25. Mai des Jahres. Der König löst das Parlament auf, läßt keine Neuwahlen zu und regiert mittels Dekret und durch den Strohmann Muhammad Mahmud von der Liberalen Konstitutionellen Partei. Die Zensur wird wieder eingeführt, Studenten das Demonstrationsrecht genommen und Äußerungen gegen den König als Agitation verstanden und unter Strafe gestellt. Da aber die Briten nur mit einer frei gewählten Regierung über die Unabhängigkeit des Landes verhandeln wollen, werden schließlich doch wieder Wahlen zugelassen. Am 1.1.1930 bildet Nahhas die dritte Wafd-Regierung, die sich diesmal mit den Auswirkungen der Weltwirtschaftskrise herumschlagen muß. Als die anglo-ägyptischen Verhandlungen zu nichts führen, wird die Regierung am 17. Juni gestürzt. Wieder übernimmt der König die Regierungsgeschäfte; sein starker Mann ist diesmal Ismail Sidqi, der als Liberaler zusammen mit der palastnahen Ittihad-Partei die Regierung stellt.

Am 22.10.1930 erläßt Sidqi eine neue Verfassung. Das neue Wahlrecht schließt 80% der Ägypter aus. Die Ministerien werden dem König und nicht mehr dem Parlament unterstellt. Die Wafd schürt die Unruhen im Lande, so daß es bei den Wahlen im Juni 1931 und das ganze Jahr 1932 zu Gewalttätigkeit und Blutvergießen kommt. Auch die britische Kanonenbootpolitik nützt diesmal nichts. Mehrere Attentate auf Sidqi bleiben erfolglos. 1934 schließlich, nach mehreren Marionettenregierungen, beschließt der König, offen alle Macht für unbestimmte Zeit zu übernehmen. Unter dem Eindruck der italienischen Invasion in Äthiopien setzt er im Dezember 1935 die Verfassung von 1923 jedoch wieder in Kraft, um sich den Briten anzunähern. Das allgemeine Wahlrecht wird wieder eingeführt. Am 26.4.36 stirbt Fu'ad I., am 6.5. tritt sein Sohn Faruk die Nachfolge an, und am 10.5. kann Nahhas die vierte Wafd-Regierung bilden. Am 26.8.1936 wird Ägypten unabhängig und geht mit England eine Militärallianz ein. Ein Jahr später wird es auch Mitglied des Völkerbundes. Der Kampf um Souveränität hatte endlich einen positiven Abschluß gefunden.

Forschungs-geschichte

Das Folgende ist eine Zusammenstellung von Ereignissen und forschungsgeschichtlichen Daten, die dem Spielleiter eine höhere Authentizität seines Szenarios ermöglichen und ihm gleichzeitig Denkanstöße liefern soll. Auf die meisten der hier genannten Stätten und Personennamen wird anderswo eingegangen (»Who is Who«; »Zeugnisse aus alter Zeit«). Da auch weiter zurückliegende Forschungen Auswirkungen in späteren Tagen zeitigen können, wird hier ein größerer Zeitrahmen bearbeitet, als die 20er Jahre dieses Jahrhunderts. Die politische Entwicklung jener Zeit entnehme man bitte den entsprechenden Geschichtsabschnitten. Zuletzt sei noch bemerkt, daß es archäologischer Alltag ist, ein und dieselbe Stätte über mehrere Grabungskampagnen hinweg zu untersuchen und dasselbe einige Jahre später zu wiederholen, um zu neuen Erkenntnissen zu gelangen.

820 n. Chr. - Kalif al-Ma'mun, der Sohn Harun al-Raschids, dringt mit einigen Arabern in die Cheopspyramide ein, findet aber nicht die erhofften Schätze.

1270 - Kairo wird nach einem Erdbeben mit Hilfe der steinernen Verkleidung der beiden großen Pyramiden wieder aufgebaut.

1715 - Richard Pococke beschreibt die Pyramiden von Gizeh, Sakkara und Dahschur.

1765 - Davidson betritt die Große Pyramide und entdeckt die nach ihm benannte erste Entlastungskammer.

1799 - Der Dreisprachenstein von Rosette wird bei Schanzarbeiten im Fort St. Julien gefunden.

1801 - Oberst Coutelle und Architekt Le Pere beginnen mit den ersten Grabungen in Gizeh.

1817 - Giovanni Battista Belzoni durchwühlt bis 1821 das Tal der Könige und findet sechs Gräber.

1818 - Belzoni erreicht am 2. März als erster die Grabkammer der Chephrenpyramide und verewigt sich dort mit riesigen Lettern.

1821 - Minutoli und Segato dringen in die Djoser-Pyramide in Sakkara ein und finden einige Leichenreste des Königs.

1822 - Jean Francois Champollion gelingt es als erstem, die Hieroglyphen mit Hilfe des Steins von Rosette richtig zu entziffern.

1828 - Champollion besucht bis 1829 Ägypten.

1832 - Champollion stirbt am 4. März in Paris, gerade 41 Jahre alt.

1837 - Die ersten wichtigen Grabungen in Gizeh werden von Oberst Richard Vyse durchgeführt. Die Zugänge zu allen dortigen Pyramiden werden gefunden sowie die Leichenreste des Königs in der Pyramide des Mykerinos. Cheops' Bauherrentum wird gesichert durch das Auffinden seines Namens Chufu in den beiden obersten Entlastungskammern.

1839 - Perring untersucht die Pyramiden von Abusir, Dahschur, Lischt Medum und die des Djoser in Sakkara.

1842 - Richard Lepsius startet seine bis 1845 andauernde Großexpedition durch Ägypten und Nubien, um eine Gesamtaufnahme der altägyptischen Bauwerke zu versuchen.

1851 - Auguste Mariette entdeckt das Serapeum von Sakkara.

1857 - Mariette begründet das Ägyptische Museum in Kairo.

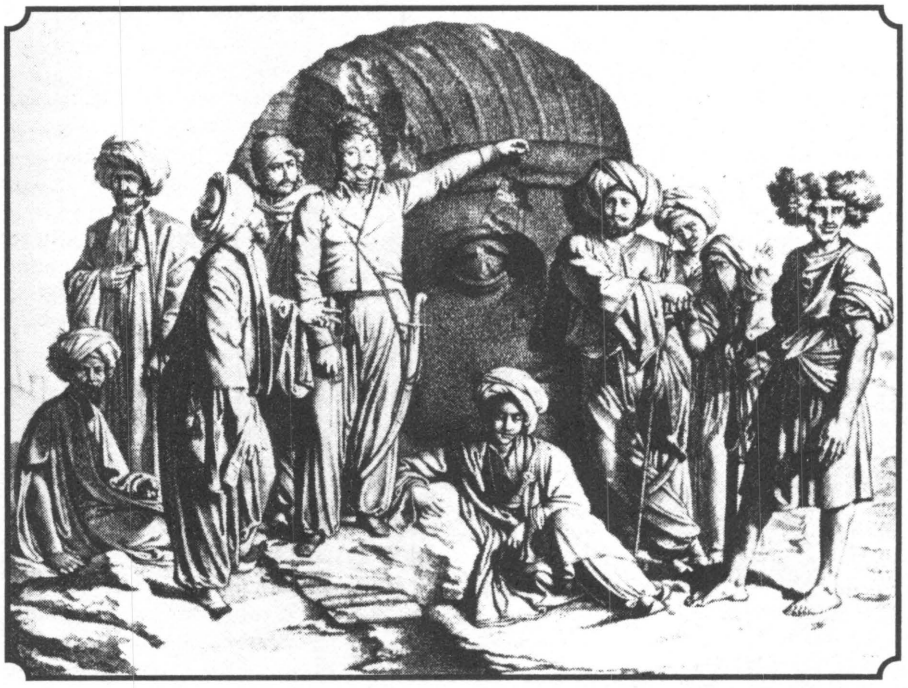
1858 - Mariette wird bis 1881 Leiter der vom Khediven ins Leben gerufenen Altertümerverwaltung.

1860 - Mariette entdeckt in Sakkara die Mastaba des Ti und ein Jahr später die des Hesire.

1863 - Die erste ägyptologische Fachzeitschrift wird von Heinrich Brugsch in Leipzig initiiert. Sie heißt »Ägyptologische Zeitschrift« (Ä.Z.) und existiert bis heute.

1874 - Erste geodätische Vermessung der Pyramiden von Gizeh durch den Astronomen Gill.

1875 - Araber finden das »Cachette« genannte Königsmumienversteck von Theben und beginnen einen schwungvollen Antiquitätenhandel.



Ein früher »Forscher« und seine Helfer

1880 - Flinders Petrie setzt die geodätische Vermessungsreihe bis 1882 fort.

1881 - Mariette stirbt in Kairo; Gaston Maspero wird Direktor des Antikendienstes. Er zwingt den Araber Abd el-Rasul, ihm die Cachette zu zeigen, die u.a. die Leichen Ramses II. und Thutmosis III. beher-

bergt. Die insgesamt 40 Leichen werden am 14.7. von Luxor nach Kairo verschifft, wobei sich entlang des Nils Abertausende von Ägyptern versammeln, die ihre vorbeiziehenden toten Könige betrauern.

1882 - Miss Amelia Edwards initiiert den »Egypt Exploration Fund« (EEF), der ab 1914 die Fachzeitschrift »Journal of Egyptian Archeology« (JEA) herausgibt und 1919 in Egypt Exploration Society umbenannt wird.

1883 - Das »Institut francais d'Archéologie orientale« (IFAO) gräbt bis 1893 in den Privatgräbern bei Tell el-Amarna.

1884 - Das IFAO gräbt an den Pyramiden von Lischt. Der EEF betraut Edouard Naville mit der Freilegung von Hatschepsuts Tempel in Deir el-Bahri.

1887 - Auffindung des Archivs von Tell el-Amarna.

1888 - Petrie untersucht die Faijum-Pyramiden und kehrt dorthin 1910, 1913 und 1920 zurück.

1891 - Petrie gräbt bis 1892 in Amarna.

1892 - Jacques de Morgan löst Grébaut (1886-92) als Direktor der Altertümerverwaltung ab. In Sakkara werden die Gräber von Mereruka und Kagemni entdeckt.

1894 - de Morgan weist in Dahschur den Pyramiden des Mittleren Reichs ihren Erbauern zu. Petrie gründet den »Egyptian Research Account«, der 1906 in »British School of Archeology« umbenannt wird. Quibell gräbt in Hierakonpolis, einer Stadt aus der Zeit unmittelbar vor und während der ersten Pharaonen.

1897 - de Morgan wird von Victor Loret als Direktor der Antikenverwaltung abgelöst. Amélineau gräbt bis 1901 in Abydos.

1898 - Loret findet bei Theben die zweite Cachette mit neun Königen. Norman de Garis Davis gräbt in Sakkara die Mastaba von Ptah-hotep und Achethotep aus.

1899 - Maspero leitet nun wieder den Antikendienst bis 1914. Barsanti ergräbt bis 1904 die Unas-Pyramide in Sakkara.

1900 - Maspero begründet die Fachzeitschrift ASAE und ein Jahr später die Bulletins des französischen Instituts (BIFAO).

1901 - Ludwig Borchardt gräbt bis 1908 die Bauwerke bei Abusir aus.

1902 - Der amerikanische Geschäftsmann Theodore M. Davis erhält bis 1906 die Grabungslizenz im Tal der Könige. Alle dortigen Ausgräber müssen sich mit ihm arrangieren, wenn sie dort graben.

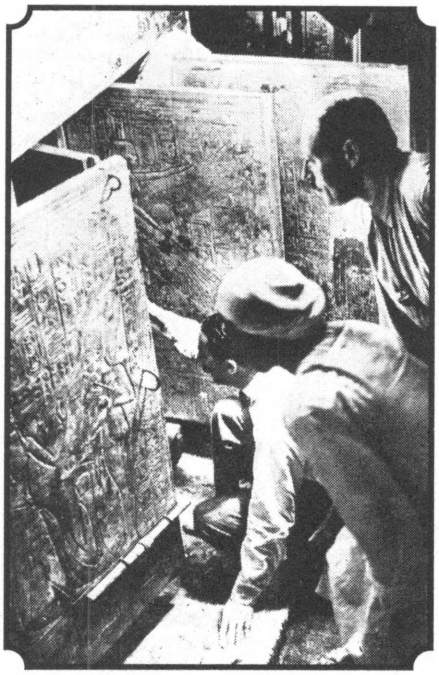
1906 - In Sakkara wird das Kloster des hl. Jeremias ergraben. George Andrew Reisner gräbt 1906-07, 1909-10 und 1924 die Tempel vor der Mykerinospyramide aus.

1907 - Carnarvon und Carter lernen sich kennen. Ludwig Borchardt gründet das »Deutsche Institut für ägyptische Altertumskunde« in Kairo. Die Deutsche Orientgesellschaft gräbt bis 1914 in Amarna.

1909 - Die deutsche Ernst-von-Sieglin-Expedition gräbt bis 1910 den Totentempel des Chephren in Gizeh aus.

1912 - Lord Carnarvon übernimmt die Lizenz für das Tal der Könige. Quibell findet in Sakkara die Gräber der 1. Dynastie. Hermann Junker gräbt bis 1914 die Beamtengräber in Gizeh aus.

1914 - Der Große Krieg bis 1918. Alle Grabungen ruhen.



Carter findet das Grab des Tutanchamun

1918 - Junker setzt seine Ausgrabungen in Gizeh bis 1929 fort.

1920 - Cecil M. Firth gräbt an der Pyramide Tetis in Sakkara. Petrie ist im Faijum an den dortigen Pyramiden zugange.

1921 - Die Egypt Exploration Society gräbt bis 1936 in Armarna.

1922 - G. Brunton und Frau Caton-Thompson graben bis 1925 die Kultur von Badari aus. In Grenoble findet eine Hundertjahrfeier zu Ehren von Champollions Hieroglyphenentzifferung statt. Ägyptologen aus aller Herren Länder treffen zusammen.

1922: 28.10. - Carter und Carnarvon beginnen ihre sechste und letzte Kampagne auf der Suche nach dem Grab des Tutanchamun.

4.11. - Die erste Treppenstufe wird gefunden.

24.11. - Die Treppe wird freigelegt, nachdem Carnarvon einen Tag vorher aus England zurückgekommen war.

29.11. Das Grab wird geöffnet.

1923: 17.02. Tag der Sargöffnung.

März - Lord Carnarvon bekommt durch einen Moskitostich eine Blutvergiftung.

4. 4. - Drei Wochen nach der Infektion stirbt Carnarvon in Kairo. Der Grundstein für den »Fluch der Pharaonen« ist gelegt.

1924 - Die Grabungen in Medamud beginnen. Pierre Lacau ist von 1924 bis 1928 Direktor der Antikenverwaltung. James Henry Breasted untersucht über mehrere Jahre den Tempel von Medinet Habu. Bis 1928 untersuchen Frau Caton-Thompson und Miss E.W. Gardner die neolithischen Kulturen des Faijums.

1925 - G.A. Reisner und Alan Rowe finden bei Gizeh das Grabversteck der Hetepheres, der Mutter des Cheops. Bis 1926 wird der Sphinx neu ausgegraben und eine Stützvorrichtung an seinem Kopf angebracht.

1926 - Gustave Jéquier gräbt an der Pyramide Pepis II. in Sakkara. Petrie verläßt Ägypten und geht nach Jerusalem.

1927 - In Sakkara wird Prinzessin Iduts Mastaba gefunden.

1928 - Brunton untersucht die Tasa-Kultur bei Mostagedda bis 1929. Robert Mond und Oliver Myers graben bis 1934 das Bucheum aus.

1929 - Firth entdeckt die Kultbauten, die sich rings um die Djoserpyramide befinden, und gräbt sie bis zu seinem Tode 1931 aus. Alan Rowe gräbt bis 1930 in Medum.

1930 - Firth gräbt die Gräber der ersten beiden Dynastien in Sakkara aus.

1933 - Bisson de la Rocque beendet die Grabungen in Medamud und geht bis 1936 nach el-Tod in der Nähe von Armant.

1936 - Walter Brian Emery und Zaki Y. Said graben bis 1939 die Gräber der 1. und 2. Dynastie in Sakkara aus. Jean Philippe Lauer führt seine 1933 begonnen Rekonstruktionen am Djoserbezirk bis 1939 fort.

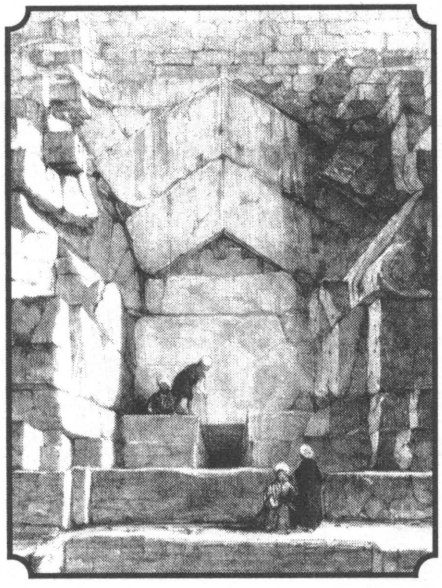
1937 - Die Grabungen an Djosers Bau werden beendet. Nun werden die Umfassungsmauer und der Totentempel des Unas heftigst ausgegraben. Die Grabungen werden bis 1943 fortgeführt.

Grabräuber und Schmuggler

Antike Diebe

Grabraub ist nicht erst ein Phänomen der Neuzeit. Bereits in der Antike trieben Plünderer ihr Unwesen, die sich auf den Einbruch in Grüfte spezialisiert hatten. Einen Markt für Altertümer hat es immer gegeben, und das Motiv für den Grabraub ist über Jahrtausende hinweg dasselbe geblieben. Die Menschen, die die Gräber aufbrachen, waren häufig bettelarm; sie mußten Mittel und Wege finden, ihre wirtschaftliche Situation zu verbessern. In unseren Tagen ist der Grad der Armut in Ägypten zwar verringert, doch stellen die Gräber noch immer einen sehr großen Anreiz dar.

Gegenüber früheren Zeiten ist die Kette der Abnehmer länger geworden. An ihrem Ende steht nach wie vor der Kunstliebhaber, der aus dem Besitz wertvoller und einzigartiger Stücke sein Selbstwertgefühl bezieht. Öfters kaufen auch Museen im Kunsthandel, der von Antiquitätenhändlern und Auktionshäusern aufgezogen wird.



Vornehmstes Ziel der Räuber schon in pharaonischer Zeit waren natürlich die reich ausgestatteten Gräber vergangener Könige und deren Beamter. Von dem Erlös der Schätze eines einzigen Grabes konnte man ganze Familien jahrelang ernähren. Des Nachts zieht also eine Bande von Schatzjägern zu den prunkvollen Gräbern. Die Schaufeln und Hacken fräsen sich durch Stein und Ziegel, bis man auf einen Gang stößt. Türen werden im Fakkelschein aufgebrochen, der Fluch der Pharaonen versagt. Während drinnen die wertvollen Stücke eingesackt, die Mumie aus dem Sarg gerissen und die an ihr befestigten Amulette genommen werden, gelingt es der Nekropolenpolizei manchmal, die Übeltäter zu überraschen. So geschehen im Falle von Tutanchamuns Grab, das kurz nach der Bestattung des Königs zweimal Opfer von Plünderern geworden war. Das Auftauchen der Wachtruppe dürfte die wertvollsten Grabschätze bewahrt haben.

Andere waren erfolgreicher. Noch zu Lebzeiten des Cheops wurde das Grab seiner Mutter aufgebrochen und die Mumie verstümmelt. Die Folge war die Umbettung der Leiche mit ihren Beigaben in einen Steinbruch bei Gizeh. Doch auch das war nicht die erste Grabschändung. Schon in den ersten beiden Dynastien wurden bei kriegerischen Auseinandersetzungen die Gräber der Könige zerstört. Ähnliches geschah in der Ersten Zwischenzeit, in der die Nekropolen im Bereich von Abydos verwüstet wurden. Gleichzeitig fanden die ersten Diebe Mittel und Wege, um in die Pyramiden des Alten Reichs einzudringen.

In der Ramessidenzeit eskalieren die Zustände. Im Jahre 1125 v. Chr. kommt es zur Inspizierung der Königsgräber von Theben. Der Polizeichef von Theben-West stellt fest, daß sehr viele Privatgräber, aber nur wenige Grabstätten im Tal der Könige geplündert worden sind. Eine Liste von Verdächtigen wird zusammengestellt, die allesamt arrestiert und gefoltert werden. Ein Maurer gesteht schließlich, mit seiner Bande, die nur eine von vielen war, mehrere Jahre lang die Nekropole geplündert zu haben. Er besticht einen Beamten, wird aus der Haft entlassen und kehrt zu seinen Kumpanen zurück. Ein Jahr später kommt es zu einer Diebstahlserie im Tal der Königinnen, bei der ein Grab schwer beschädigt wird. Die Gerichtsmaschinerie läuft diesmal besser; die Strafen fallen sehr hart aus.

Doch die Ursachen der Grabräuberei, Armut, Hunger und soziale Instabilität, verschlimmern sich derart, daß einhundert Jahre nach diesen Gerichtsprozessen der Hohepriester Pinodjem versucht, wenigstens die Königsmumien zu retten. Er läßt die bedrohten Leichname und ihre Schätze aus den schon oft zerstörten Gräbern holen, richtet sie notdürftig wieder her und versieht sie mit ihren Namen. Dann schafft er sie alle in verschiedene Verstekke; die Leichen von Thutmosis IV., Amenophis III., dem Vater Echnatons, von Merenptah, Siptah, Sethos II. und Ramses IV. - VI. bettete Pinodjem in das noch sichere Grab Amenophis II. Die anderen Könige des Neuen Reiches machen eine wahre Odyssee von Grabversteck zu Grabversteck mit. Schließlich verlegt Psusennes II. um 950 v. Chr. 40 Könige und Königinnen in eine hochgelegene Gruft im thebanischen Westgebirge. Diesmal erfüllten die Verstecke die in sie gesetzten Erwartungen. Die Könige blieben unentdeckt, jahrtausendelang.

Europäische Räuber

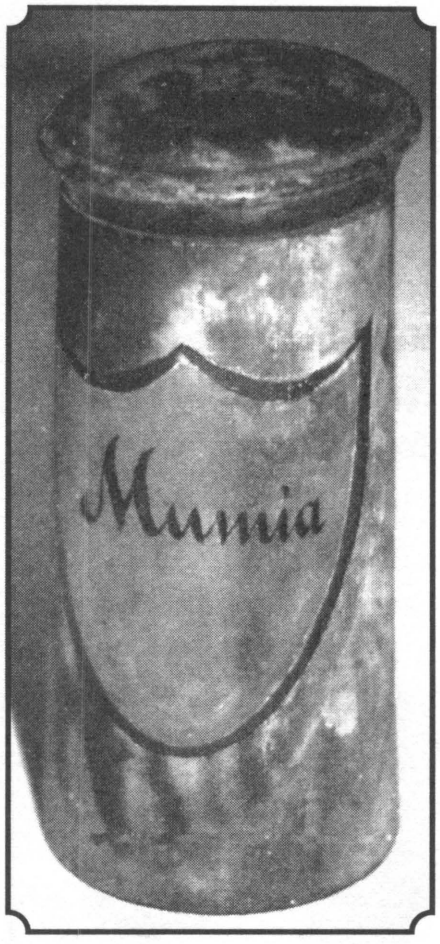
Schon in römischer Zeit sind die meisten Grabkammern im Tal der Könige geplündert, wie man den Schriften des Diodor entnehmen kann. Was in den folgenden Jahrhunderten geschieht, ist unklar, doch scheint die Grabplünderei zurückgegangen zu sein. Erst während des Spätmittelalters nehmen die Tätigkeiten in dieser Branche wieder zu. Neben dem Gold und Schmuck der Gräber rücken die Mumien selbst nun in den Mittelpunkt des Interesses. »Mumia«, ein Pulver aus zerstoßenen Mumien, genießt den Ruf eines Allheilmittels. Man verwendet es bei Abzessen, Übelkeit, Magenleiden, Leberschäden, Knochenbrüchen, Lähmungen, Epilepsie, Blutstürzen, Halsschmerzen, Husten, Herzbeschwerden und Vergiftungen. Da trotz größter Aktivitäten der Grabräuber der natürliche Vorrat an Mumien begrenzt war, entwickelte sich in Zusammenarbeit mit europäischen Experten die Kunst des Mumienfälschens. Dazu ein Zitat aus dem frühen 17. Jahrhundert: »... auch unsere französischen Apotheker, über deren Dreistigkeit und Gewinnsucht man sich nur wundern kann, ließen sich nicht davon abhalten, bei Nacht die Körper von Erhängten zu stehlen. Sie balsamierten sie mit Salz und Gewürzen, trockneten sie im Ofen und verkauften sie anstelle der echten

Mumien. So sind wir in Europa gezwungen, die verstümmelten und verrotteten Leichenteile des niederen Volkes aus Ägypten zu verspeisen ...«

Der Umfang dieses Handels ist enorm. So kann man den Büchern der britischen Levante Company entnehmen, daß Schiffsladungen mit bis zu 600 Pfund mumifiziertem Fleisch nach London geschickt wurden. Ungeliebt war diese Fracht übrigens auch bei den Seeleuten, denn einem alten Aberglauben zufolge bringt Mumienfracht Unglück auf das Schiff und entfesselt schwere Seestürme. Erst mit Beginn des 19. Jahrhunderts läßt der Handel mit »Mumia« nach, und die Medizin ersetzt das Wundermittel durch die Droge Laudanum (flüssiges Opium-Konzentrat).

Beginnend mit Napoleons Ägyptenfeldzug fallen wahre Heerscharen von Forschern in das Land am Nil ein, und ihre Methoden sind noch Äonen von dem entfernt, was man heute unter Archäologie versteht. In enger Zusammenarbeit mit örtlichen Grabräubern und unter Zuhilfenahme von Spitzhacken und Sprengstoff plündern sie das Land der Pharaonen, um europäische Museen zu füllen. Sehr anschaulich beschreibt Giovanni Belzoni im Bericht über seine zweite Ägyptenreise (1817/1818), wie er in Theben West unter der kundigen Führung einiger Grabräuber aus dem berüchtigten Dorf Kurna zu einem Raubzug aufbricht.

»Die Schwärze der Wände, der mangels Luftzufuhr nur schwache Schein der Kerzen oder Fackeln, die verschiedenen, mich umgebenden Gegenstände, die miteinander zu flüstern schienen; die Araber, nackt und vollkommen mit Staub bedeckt, die sich, Kerzen oder Fackeln tragend, wie zum Leben erweckte Mumien ausnahmen: eine Szene, die kaum zu beschreiben ist. Mehrmals befand ich mich in einer derartigen Situation, und es kam nicht selten vor, daß ich zutiefst erschöpft und einer Ohnmacht nahe, zurückkehrte, bis ich schließlich so abgehärtet war, daß mich die Mißlichkeiten nicht mehr berührten. Nur an den Staub konnte ich mich nicht gewöhnen; er machte mich immer würgen. Obwohl mir glücklicherweise der Geruchssinn fehlt, konnte ich doch gleichsam schmecken, daß die Mumien unangenehme Dünste ausströmten. Nachdem die Mühsal, einen Gang von fünfzig, hundert oder vielleicht sechshundert Yards Länge zurückzulegen, nahezu vollbracht war, fand ich einen Ruheplatz, um mich zu setzen. Als sich aber mein Gewicht auf den Körper eines, wie mir schien, steinernen



Ägypters niedersenkte, wurde dieser wie eine Hutschachtel zerdrückt. Ich versuchte natürlich, mein Gleichgewicht mit den Händen zu regulieren; sie fanden aber kaum besseren Halt, so daß ich mit einem lärmenden Knirschen der Knochen, der Stoffetzen und hölzernen Gefäße zwischen den zerbröckelnden Mumien einsank. Die auffahrende Staubwolke ließ mich eine Viertelstunde bewegungslos verharren, darauf wartend, daß sie langsam sich verminderte. Ich konnte mich nicht vom Fleck bewegen, ohne sie erneut aufzurühren, und mit jedem Schritt zertrat ich die eine oder andere umherliegende Mumie. (...)

Der Zweck meiner Forschungstätigkeit bestand darin, die Ägypter ihrer Papyri zu berauben. Unter zahllosen Lagen von Tuch, in die die Mumien eingewickelt sind, fand ich einge derselben: an verborgenen Stellen wie der Brust, unter den Achselhöhlen, in der Wölbung des Knies oder an den Beinen. Die Leute von Kurna, die mit Altertümern dieser Art einen blühenden Handel betreiben, sind gegenüber Fremden sehr neidisch und eifersüchtig darauf bedacht, solcherart Funde so geheim wie möglich zu halten.«

Kurna ist das berühmteste Grabräuberdorf Ägyptens, doch bei weitem nicht das einzige. Bis in unser Jahrhundert war es sehr schwer, gegen diese Gemeinschaften vorzugehen, da sie äußerst geschickt operierten. Meistens haben sie sich das Schweigen der örtlichen Behörden durch umfangreiche Bestechungen erkauft.

Wird von den Grabräubern ein neues lukratives Grab aufgetan, so plündern sie es nicht in einem nächtlichen Beutezug völlig aus, sondern nehmen zunächst nur einige schöne Stücke mit. Diese bieten sie Touristen und Kunsthändlern aus Europa über Mittelsmänner zum Kauf an. Indem man nur wenige Objekte zur gleichen Zeit auf den Markt bringt, bleiben die Preise hoch, und ein einziges Grab reicht oft aus, die Familien der Räuber über mehrere Jahre zu ernähren. Neben dem Plündern von Gräbern haben die Räuber meist auch einen normalen Beruf, um keinen Verdacht zu erregen.

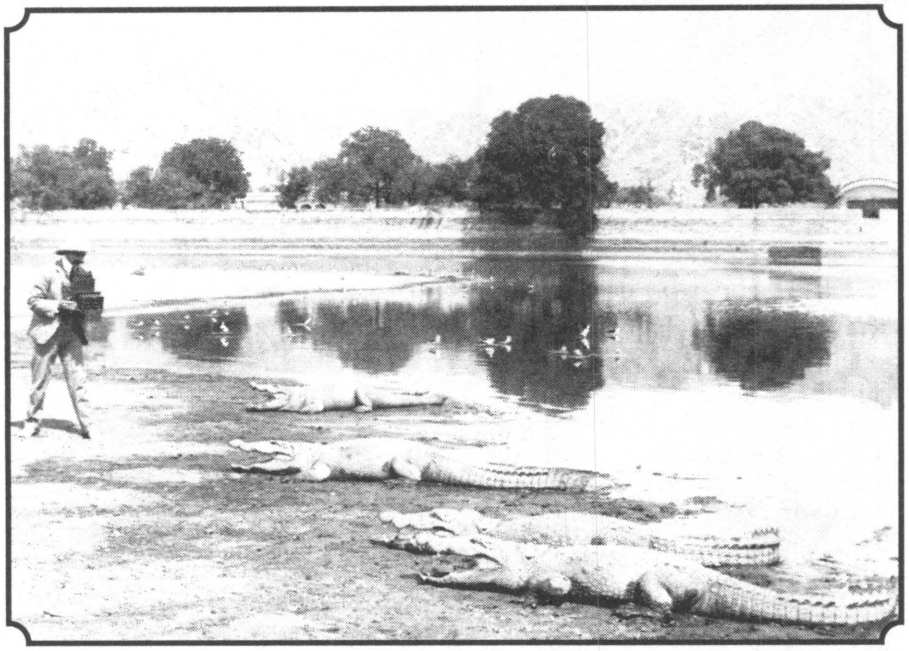
Hand in Hand mit Grabräubern arbeiten oft auch ganze Fälscherbanden. Die geschicktesten unter ihnen vermögen Kunstobjekte aus der Zeit der Pharaonen so perfekt nachzuahmen, daß selbst ausgebildete Ägyptologen auf ihre Arbeiten schon hereingefallen sind. Um das Risiko der Entdeckung gering zu halten, verkaufen die Hehler der Fälscher und Räuber oft ein Gemisch aus wahren Fundstücken und Repliken. Der arglose Ägyptenreisende ist am besten beraten, wenn er von diesen unsauberen Geschäften gänzlich die Finger läßt, denn in den meisten Fällen wird er am Ende der Betrogene sein.

Die Tierwelt im Land am Nil

Im wesentlichen ist die Tierwelt Ägyptens geprägt durch die Zucht domestizierter Haustiere. Wildlebende Tiere sind selten, da die Wüste ein sehr harter Lebensraum ist, in dem nur wenigen Gattungen ein Überleben möglich ist und da die im Verhältnis zum gesamten Staatsgebiet wenigen Grünflächen eifersüchtig von ackerbautreibenden Fellachen verteidigt werden.

Krokodile

Die berühmt-berüchtigten Nilkrokodile, die gefährlichsten Raubtiere des Landes, sind nur noch vereinzelt in Oberägypten anzutreffen. (Häufiger trifft man erst südlich von Khartoum wieder auf diese beeindruckenden Raubechsen.)



Hyänen, Schakale und andere Räuber

Wesentlich wahrscheinlicher als die Begegnung mit einem Krokodil ist für einen Ägyptenreisenden ein Zusammentreffen mit gestreiften Hyänen oder Schakalen, die auf der Suche nach Abfällen und leichter Beute nachts um Wüstenlager streifen und sich auch in Dörfer wagen. Sowohl Hyäne als auch Schakal greifen nur in Ausnahmefällen Menschen an. Weitere kleine Raubtiere sind der Nilfuchs, der gestreifte Fuchs und der Wüstenfuchs (Fenek) sowie der Klippdachs (Hyrax), den man nur in felsigen Regionen, wie zum Beispiel dem »Tal der Könige«, antrifft.

Wüstengetier

Typische Bewohner der Wüstenregionen sind Sandhühner, Springmäuse und Hasen. Nur selten trifft man auf die in zahlreichen antiken Reliefs überlieferten Dorcasantilopen. Eidechsen und Geckos besiedeln nicht allein die Wüste, sondern kommen überall vor, und selbst in Luxushotels kann nicht verhindert werden, daß ein Gast morgens beim Aufwachen die Decke seines Hotelzimmers von einigen kleinen Eidechsen bevölkert findet, die mit ihren saugnapfbewehrten Füßen problemlos an Wänden und Decken entlangkriechen.

Reittiere

Die verbreitetsten Reit- und Lasttiere sind Kamel, Esel und Pferd. Kamelbesitzer sind fast nur Beduinen, sieht man einmal von den Dragomanen ab, die in letzter Zeit zunehmend die Höckertiere als Attraktionen für europäische Reisende einsetzen. Näheres zu diesem Wiederkäuer auf der nächsten Seite im Abschnitt »Kamele«.

Der Esel ist das Reittier der Bauern und der niederen Beamten. Er ist in ganz Ägypten allgegenwärtig. Wie überall anders in der Welt geht auch im Land der Pharaonen die Zeit der Pferde zuende. Die prächtigen Araberhengste, für die der Orient einst berühmt war, findet man nur noch in wenigen Zuchtgestüten. Nur bei den Wüstennomaden sind Pferde auch heute noch wichtige Statussymbole und daher relativ häufig. Die Pferde, denen man hingegen in den Städten begegnet, sind meist halbverhungerte Klepper, die mit Amuletten überladene Droschken ziehen, deren Besitzer in aufdringlicher Art Reisenden nachstellen.

Nutztiere

Weitere weitestverbreitete Haustiere sind Schafe und Ziegen, die den Fellachen Milch, Fleisch, Wolle bzw. Fell und Leder liefern. Auch Hühner und anderes Federgetier ist selbst auf den Straßen der großen Städte anzutreffen.

Als Pflugtier in der Landwirtschaft wird für gewöhnlich der Wasserbüffel verwendet.

Vögel

Ungefähr 360 verschiedene Vogelarten sind in Ägypten heimisch. Da im Winter viele Zugvögel hier Station machen, gibt es auch eine Reihe von in unseren Breiten bekannten Vögeln. Hier eine kleine Auswahl von Vertretern aus Ägyptens Vogelwelt: Wiedehopf, Roahrabe, ägyptische Schmarotzermilan, Nachtigall, Brachvogel, Kuhreiher, Silberreiher, Spornkiebitz, Regenpfeifer, Marabu, Nilgans.

Der Ibis, der oft auf Wandmalerein aus der Pharaonenzeit zu finden ist, ist in unseren Tagen selten geworden. Unter reichen Ägyptern gilt es deshalb als chic, Vogelhäuser in Parks zu unterhalten, in denen oft einige Dutzend dieser prächtigen, weißen Vögel Brutpflege finden. Ein alter Aberglaube besagt, daß die Gegenwart von Ibissen Glück bringe.

Fische

Unter den Nilfischen sind die Gattungen der Aale, Störe und Welse sowie Karpfen und Hechtarten reich vertreten. Die meisten dieser Fische sind wohlschmeckend und dienen neben Reis, Mehl, Gemüse und Datteln als Hauptnahrungsquelle der Flußanwohner.

Schlangen

Rund 20 Schlangenarten sind in Ägypten verbreitet, von denen einige giftig sind. Als besonders gefährlich gelten Hornviper, Sandschlange und Brillenschlange. Der beste Schutz gegen Schlangenbisse besteht darin, sich geräuschvoll zu bewegen, damit die Schlange flüchten kann, bevor es zu einer Begegnung kommt. Entgegen allen Klischees beißen Schlangen in der Regel nur dann Menschen, wenn sie in die Enge getrieben oder überrascht werden. Ähnlich gefährlich wie die Schlangen sind die grünen und schwarzen Skorpione. Ihr Stich kann zum Tode führen. Häufiger kommt es allerdings nach dem Skorpionsstich zu starkem Fieber und Übelkeit oder zu einer Blutvergiftung.

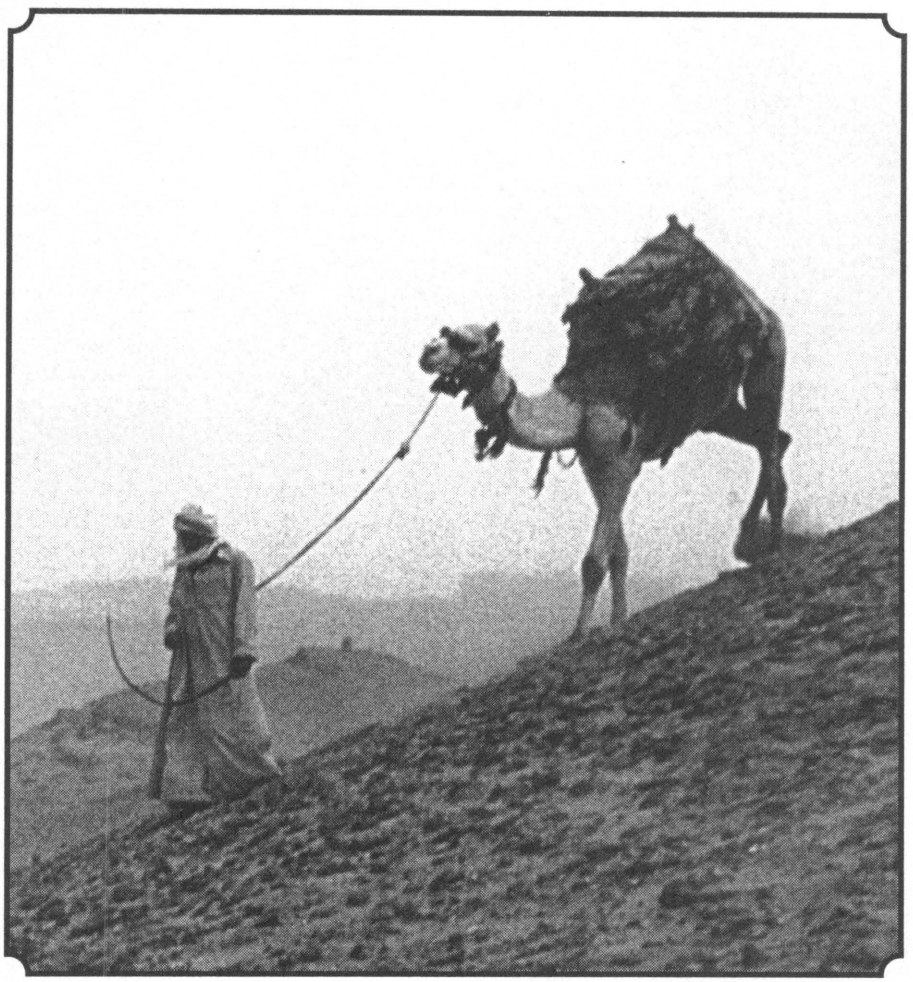
Insekten

Unter den Insekten ist besonders der heilige Pillendreher (Ateuchussacer) zu nennen, besser als Scarabäus bekannt. Er hat eine ganze Kunstrichtung bestimmt. Im Grunde handelt es sich bei diesem Käfertier aber um nichts anderes als einen Mistkäfer. Nicht nur biblisch, sondern auch in der Gegenwart noch akut sind Heuschreckenplagen, die immer wieder auftreten.

Das Kamel

Ohne das Kamel wäre die Geschichte Ägyptens anders verlaufen. In der Landwirtschaft wird es zwar nur vereinzelt eingesetzt, doch ist es von unschätzbarem Wert, um die Verbindung zu entlegenen Oasen aufrecht zu erhalten, und Handelskarawanen durch die Wüste wären ohne Kamele schlicht unmöglich. Bei den Beduinen wird der Reichtum eines Mannes immer noch an der Zahl der Kamele gemessen, die er besitzt. Das Höckertier schenkt ihnen Bewegungsfreiheit und ein Transportmonopol in der Wüste, es liefert zähes Leder für Sandalen, Gürtel und Wassersäcke, und aus Haaren und Fell werden Kleidung, Zelte und Teppiche hergestellt. Ohne Probleme kann ein Kamel 30 - 50 km am Tag zurücklegen (Rennkamele kommen sogar auf bis zu 25 km pro Stunde) und dabei eine Last von bis zu 6 Zentnern transportieren. Vier Eigenschaften machen das Kamel zum idealen Wüstentier:

- Durch das Speichern von Fett in seinem Höcker ist das Kamel in der Lage, mehrere Tage ohne frische Nahrung auszukommen.
- Die fast runden Fußballen verhindern ein Einsinken im Sand.
- Die Nasenmembran des Kamels ist fast vierzigmal größer als die des Menschen, so daß alle Feuchtigkeit der eingeatmeten Luft im Körper zurückbehalten wird. Daher braucht das Kamel tagelang kein Wasser.
- Die dichten Augenwimpern verhindern, daß das Kamel, im Gegensatz zu seinen Reitern, durch Flugsand geblendet wird.



Vielfältiges Ägypten

Das Niltal

Das Bild der Vegetation Ägyptens wird im wesentlichen durch den Nil geprägt. Durch ihn entstand inmitten einer Wüstenlandschaft die längste Oase der Welt, die allerdings nur an wenigen Stellen mehr als einige Kilometer breit ist. Erst im Delta weitet sich das fruchtbare Land zu einem fast gleichschenkligen Dreieck von 250 km Seitenlänge aus. Blickt man auf die Landkarte, wird der häufige Vergleich dieser einzigartigen Region mit einer Lotusblüte verständlich, denn mit etwas gutem Willen, erkennt man im Delta eine Blüte, während der Strom den Stengel der Blume bildet.

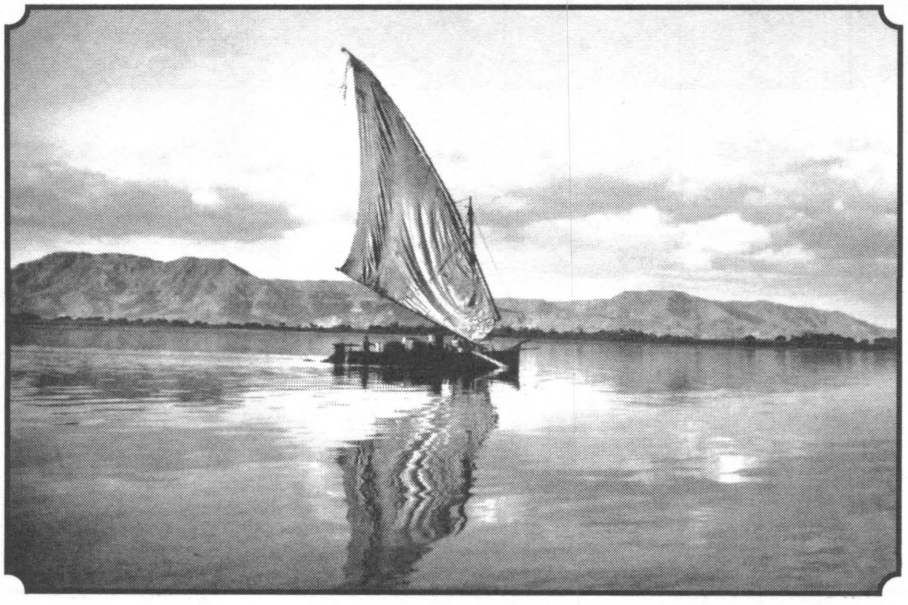
Die Monsun-Regenfälle in Äthiopien lassen den Nil jährlich zwischen Juli und Oktober derart anschwellen, daß sich der Wasserspiegel um sechs Meter hebt. Während des Hochwassers werden Flugsand und Salze aus dem Ackerboden gewaschen. Wenn die Fluten wieder sinken, bleibt eine fruchtbare, dicke Schlammschicht zurück.

Unter dem Einfluß der britischen Kolonialherren ist der intensive Baumwollanbau in Ägypten eingeführt worden. An Getreide wird in erster Linie Weizen und Gerste angebaut, obwohl auch Roggen und Hafer gut gedeihen. Außerdem wird namentlich im sumpfigen Delta viel Reis gepflanzt. In den höher gelegenen und trockeneren Landstrichen kultiviert man Hirse und Mais. Die Getreideernte ist zu Anfang März, vier Monate nach der Aussaat. In manchen, besonders günstig gelegenen Gebieten im Süden erzielt man durch künstliche Bewässerung bis zu drei Ernten im Jahr. Unter den weiteren Kulturpflanzen Ägyptens sind die folgenden am häufigsten vertreten: Bohnen, Linsen, Flachs, Zwiebeln, Rüben, Kohl, Gurken, Melonen, Sesam, Senf, Tabak, Henna, Indigo, Saflor, Kaffee, Weintrauben, Feigen und Oliven. Außerdem gibt es viele Sorten von Südfrüchten, die zu den verschiedensten Jahreszeiten reifen. Maulbeeren und Sevillaorangen zusammen mit dem Zukkerrohr im Januar; Judendorn im März; Dumpalmfrüchte im April; Aprikosen im Mai; Pfirsiche und Pflaumen Mitte Juni; Äpfel, Birnen und Johannisbrot Ende Juni; Trauben und Feigen im Juli; Mandeln, Granatäpfel und Limonen im August; Datteln von Ende August bis in den Dezember; Orangen und süße Limonen im Oktober; Bananen im November. Auf den Märkten gibt es nur Früchte der Saison. In großen Hotels gibt es auch kandiertes oder eingemachtes Obst.

Da beinahe jeder Quadratmeter des fruchtbaren Bodens entlang des Nil schon seit Jahrtausenden landwirtschaftlich genutzt wird, ist die natürliche Flora dort fast gänzlich zurückgedrängt. So kam es auch, daß während des Mittelalters die Papyrus-Pflanze, einst Wappenpflanze der Pharaonen, ausgestorben ist. Bedeckte der Papyrus in der Antike vor allem weite Flächen des Deltas, so war er im 19. Jahrhundert nirgends in Ägypten mehr anzutreffen. Früher wurden Wurzel und unterer Stamm als stärkehaltige Nahrungsmittel geschätzt. Der eigentliche Stamm wurde zum Flechten von Körben, über die Papyrusgewinnung bis hin zum Boots- und Schiffsbau verwendet. Welche cthulhuiden Gründe das vollkommene Verschwinden der Papyrus-Pflanze hatte, ist ungewiß. Sicher ist hingegen, daß es erst dem Exdiplomaten Dr. Rhagab gelang, die Orginalpflanze bei einer Expedition in den Sudan wieder aufzuspüren und in Ägypten erneut heimisch zu machen.

Unter den Baum- und Buschpflanzen bestimmt die mit mehr als 40 Arten vertretene Dattelpalme das Bild, deren Früchte zwischen August und Dezember geerntet werden. Entlang der Kanäle gedeihen dornige Akazien. Die Nilstraße ist vielfach von Eukalyptusbäumen gesäumt.

Durch große, scharlachrote Blüten sticht im Frühjahr der Flamboyant-Baum ins Auge, während der blau blühende Jacaranda durch seinen intensiven Duft betört.



Das Fayum

Das Fayum wurde in der frühen Neuzeit von den ersten europäischen Ägyptenreisenden häufig mit dem Garten Eden verglichen. Die überaus fruchtbare Region wird durch den Bahr-Yussuf-Kanal, einem Seitenarm des Nil, mit Wasser versorgt und ist durch den Qarun See (Birket Qarun) im Westen vor den wandernden Dünen der libyschen Wüste geschützt. Mit dem Kanal, der zahllose Bewässerungsanlagen speist, wird eine Fläche von 4.000 Quadratkilometern landwirtschaftlicher Nutzfläche gewonnen. Unter den Engländern wurden hier große Baumwollplantagen eingerichtet. (Baumwolle wird im April gepflanzt und im September abgerntet. Zeiten, zu denen sich besonders viele Wanderarbeiter im Fayum aufhalten.)

Ursprünglich bedeckte der Qarun-See fast die ganze Fläche der heutigen Oase.

Der Wasserspiegel sank jedoch immer weiter, und die Pharaonen der 12. Dynastie regulierten die Wasserzufuhr zum See, indem sie ein ausgedehntes Kanalsystem anlegten. Erst dadurch wurde eine intensive landwirtschaftliche Nutzung möglich.

Da es im See in der Antike vor Krokodilen nur so wimmelte, entstand in der Oase ein Zentrum des krokodilsgestaltigen Gottes Sobek.

Ein typischer Anblick in dieser Region sind die bis zu fünf Meter hohen, hölzernen Wasserschöpfräder. Ihre Erfindung geht auf die ptolemäische Zeit zurück. Die starke Strömung in den Hauptkanälen treibt die Wasserräder an, wobei durch Schöpflöffel Wasser um bis zu drei Meter hochgehoben und in andere, höher gelegene Kanäle umgeleitet wird.

Die Oase Siwa

Ein ganz anderes Bild als das Niltal bietet die Oase Siwa. Mehrere hundert Kilometer Wüstenpiste trennen die große Oase von der Zivilisation des Nildeltas. Siwa erstreckt sich in einer ca. 50 Kilometer langen Senke und liegt stellenweise bis zu 18 Meter unter dem Meeresspiegel. Aus mehr als 300 Quellen, die zahllose kleinere und größere Seen (Birket) bilden, sprudelt fossiles, stark mineralhaltiges Wasser an die Erdoberfläche. Die ca. 200.000 Dattelpalmen sind seit dem Altertum die wichtigste Erwerbsquelle der Oase. Siwas Datteln gelten wegen der idealen Wachstumsbedingungen (genug Wasser und trockene Luft) als die besten Ägyptens. Neben den Zweigen für Zäune und als Brennstoffe, spendet die Palme Bast für Stricke und Polstermaterial sowie Palmmilch und am Ende ihres Lebens einen krummen Balken zum Hausbau.

Außer Datteln gedeihen hier auch Oliven, Feigen, Orangen und Weizen. Auch Gemüsesorten, die den salzhaltigen Boden vertragen, etwa Tomaten und Zwiebeln, werden angebaut.

An einigen Stellen der Oase finden sich uralte Dattelpalmen, die ganz in das Mineralsalz eingeschlossen sind, das an den Rändern der Seen auskristallisiert ist. Diese Palmen bieten nicht nur einen bizarren Anblick, sondern liefern auch Stoff für zahlreiche Märchen und Legenden.

Auch die Geschichte der Oase ist märchenhaft, denn das Orakel im Amun-Tempel war eines der berühmtesten der Antike. Als die Orakelpriester über den Perserkönig Kambyses unliebsame Prophezeiungen verbreiteten, schickte dieser ein Heer von 50.000 Mann, um den Tempel zu zerstören, doch auf dem Weg von Farafra, quer durch das große Sandmeer, geriet die Armee in einen Sandsturm und verschwand spurlos. Wenig später wurde Kambyses wahnsinnig.

Alexander der Große ließ sich in Siwa zum Pharao krönen und zementierte durch Orakelsprüche den Gottkult um sich. Es war Alexanders Wunsch, in Siwa bestattet zu werden, und es gibt eine Legende, daß seine Leiche während unsicherer Zeiten samt der Schätze aus dem Mausoleum in Alexandria entfernt wurde und eine Karawane sie auf geheimen Pfaden nach Siwa brachte. Dort blieb sein Grab - so es existieren sollte - bis heute unentdeckt.

Mit Christentum und Islam geriet das Orakel in Vergessenheit, doch in Okkultistenkreisen munkelt man, daß die Orakelzelle in den Ruinen des Amun-Tempels auch heute noch empfängliche Gemüter zu rätselhaften Sprüchen zu stimulieren vermag.

Die Dörfer in Siwa liegen auf Bergen oder Hügeln und sind von hohen Festungsmauern umgeben, da die Oase immer wieder von Beduinen überfallen wurde. Weil diese Mauern nie erweitert wurden, wuchs der Ort Siwa, das größte der Dörfer, bis zu acht Stockwerken in die Höhe, so daß in die engen Gassen fast kein Tageslicht mehr zu dringen vermag.

Von der Außenwelt isoliert durch hunderte Kilometer Wüstenpiste, gelten die Bewohner von Siwa als eigenbrötlerische Fremdenhasser. Sie sprechen einen seltsamen Dialekt, der der Tuareg-Sprache ähnelt. Arabisch verstehen nur wenige Bewohner der Oase. Zwischen den Sippen im Ost - und Westteil des langgestreckten Wüstengartens besteht eine blutige Fehde, über deren Ursprung man Fremden gegenüber nicht spricht. Ein Völkerkundler, der vor kurzem bei einer Expedition ins Sandmeer verschwand, bezeichnet die Bewohner der Oase in seinen Schriften als »tiefe Wesen« und macht verwirrende Andeutungen über einen Götzendienst, dem man hier noch heute nachgeht.

Die libysche Wüste

Selbst jetzt in den zwanziger Jahren zeichnet die ägyptische Regierung auf ihren Karten alle Gebiete westlich der Oasenkette Bahariya - Kharga als weißen Fleck ein. In der Antike bezeichnete man diese Region als das Reich der Toten. Das spurlose Verschwinden einer ganzen Armee des Perserkönigs Kambyses (vgl. oben) galt dafür quasi als Bestätigung.

Der deutsche Afrika-Forscher Gerhard Rohlfs war 1874 der erste Euopäer, der Forschungsreisen in diese Region unternahm. Zur Zeit läßt sich in dieser Richtung ein regelrechter Forschungsboom verzeichnen.

So entdeckte der Ägypter Hassanein Bey kurz nach dem großen Krieg den Gebel Uweinat, einen Felspfeiler, der sich 1.900 Meter aus der Wüste erhebt und einen Umfang von 160 Kilometern hat. Der ägyptische Prinz Kemal el Din unternimmt auf Raupenschleppern und mit standesgemäßer Dienerschaft regelmäßig Expeditionen in das Sandmeer. Graf Almasy, ein ungarischer Abenteurer und Lebemann, hat viele Reisen ins Gilf Kebir gemacht, und soeben ist sein Buch »Unbekannte Sahara« erschienen. Der Gilf Kebir ist ein gewaltiger Tafelberg, der sich aus der Wüste erhebt. Seine Nordostecke ist durch Wadis zerklüftet und noch weitgehend unerforscht. Hier gibt es noch Wüstengazellen und die seltenen Mähnenschafe. Die wenigen Reisenden, die bis hierher vorgedrungen sind, berichten auch von Höhlen mit beklemmenden Felszeichnungen.

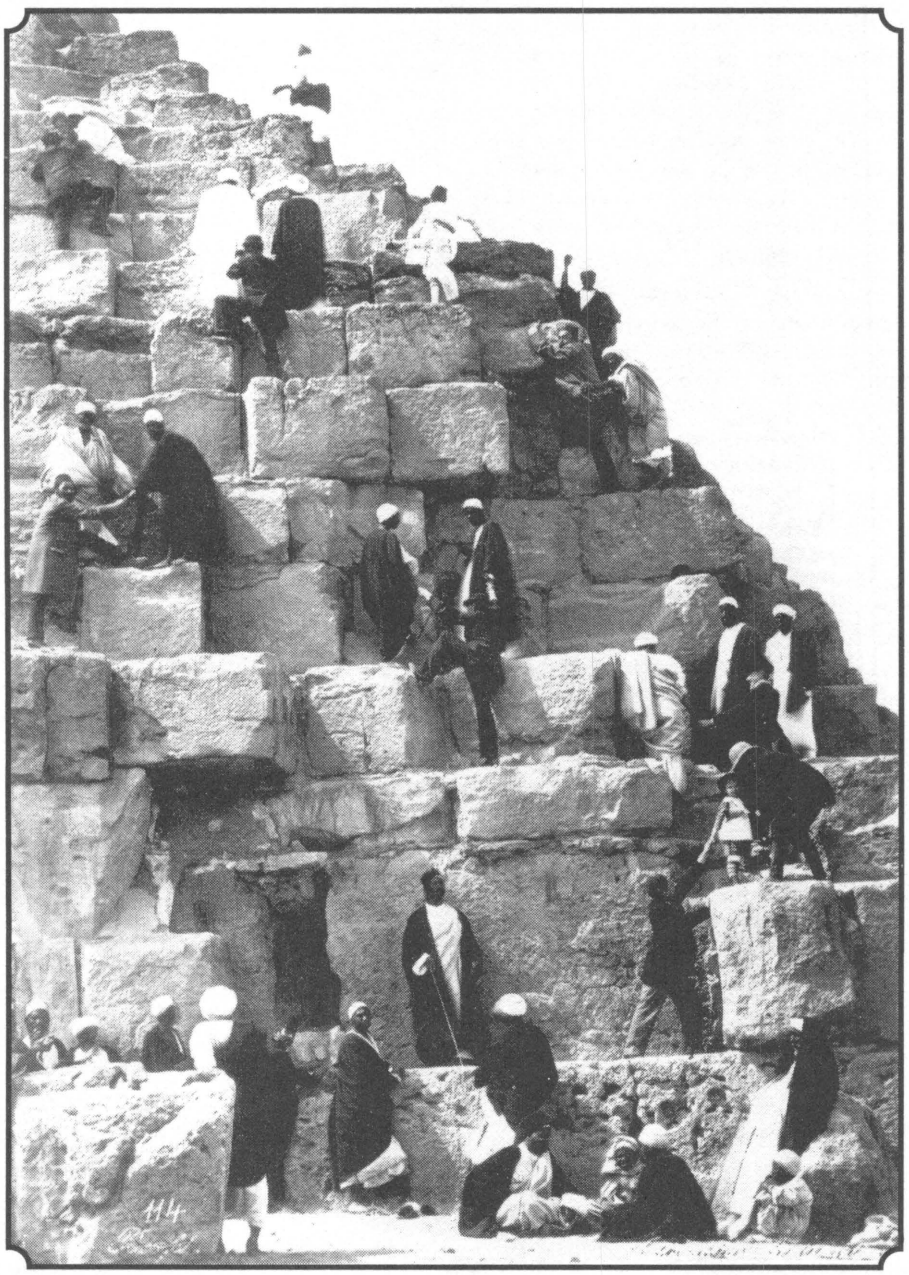
Das große Sandmeer, das sich westlich der Oasen Kharga, Farafra und Siwa erstreckt, gilt als eine der tödlichsten Wüsten der Erde. Je nach Jahreszeit trocknet hier ein Mensch so schnell aus, daß er nach acht Stunden ohne Wasser stirbt. Da es kaum verläßliche Landmarken gibt, muß man sich bei der Durchquerung der Wüste mit Kompaßpeilungen und Sextanten-Navigation orientieren. Das Sandmeer erstreckt sich in Nord-Südrichtung 600 Kilometer und in West-Ostrichtung teilweise über 200 Kilometer. Die erste Düne an der Ostflanke erhebt sich 70 Meter über die Wüste. Einige der folgenden kommen auf mehr als 100 Höhenmeter. Nach der 10. bis 15. Kette gehen die Dünenketten ineinander über und bilden ein schier endloses Meer aus gelbem Sand. Immer noch gilt die Durchquerung dieser Wüste als äußerst gefährlich, und immer wieder hört man von Reisenden, die hier spurlos verschwunden sind.

Im südöstlichen Teil der libyschen Wüste kann man auf die schaurigen Spuren der Darb el Arbein, der »Straße der 40 Tage«, stoßen. Die Karawanenroute von Kharga über die Oase Selima in den Sudan ist von ungezählten Karawanen begangen worden, die auf dieser Route Elfenbein und schwarzes Gold (Sklaven) nach Ägypten brachten. Dieser Todestreck wird durch eine breite Spur von Skeletten aller Art gekennzeichnet. Trotz des Verbots der Sklaverei sollen hier noch immer gelegentlich Karawanen aus dem Sudan und Äthiopien Sklaven zu geheimen Auktionen bringen.

Zeugnisse aus alter Zeit

Die Ruinenstätten aus der alten Zeit sind Ziel einer jeden Reisegesellschaft. Welch düstere Orte diese Touristenattraktionen in Wahrheit sind, mußte nicht zuletzt der Entfesselungskünstler Harry Houdini erfahren. Heute künden im Sonnenschein die jahrtausendealten Bauwerke von gewaltiger Macht. Sie entziehen sich nicht der Beschreibung, doch welche Gedanken und Absichten die Kraft und den Tod Tausender erforderten, ist unbekannt und rätselhaft. Des Nachts jedenfalls, oder im Dunkel unterirdischer Grabkammern, ändert Ägypten sein Gesicht.

Vor der Beschreibung der einzelnen Stätten sei in Grundzügen der allgemeine Aufbau von Tempeln erklärt. Über Mastabas und Pyramiden informiere man sich im Kapitel »Totenglauben«.



Die Tempel

Von den Tempeln des Alten und Mittleren Reichs sind nur wenige Reste erhalten. Die jüngeren Tempel aus dem Neuen Reich und der Spätzeit weichen alle im einzelnen voneinander ab, besitzen jedoch genügend Gemeinsamkeiten, um ihren Aufbau zu skizzieren.

Herzstück des Tempels ist das Allerheiligste. Diese kleine Kapelle enthält den Schrein, der die Kultstatue birgt. Auch eine kleine Barke befindet sich dort, in der das Götterbild bei Prozessionen umhergetragen wird. Die Kapelle ist umgeben von mehreren kleinen Räumen, in denen der Kult für kleinere Lokalgottheiten vollzogen wird. In Nebenräumen wird das Kultgerät gelagert. Diese ganzen Räumlichkeiten machen das Tempelhaus aus. Diesem vorgelagert sind eine oder mehrere überdachte Säulenhallen sowie große Lichthöfe. Häufig sind diese Höfe mit Altären und Stauen ausgestattet. Die Front des Tempels bildet das riesige Torgebäude, der Pylon. Er ist so gebildet, das zwei gewaltige eckige Steinbauten das eigentliche Tor zu beiden Seiten überragen. Dies sind die für einen Tempel typischen Bauelemente. Bei jedem Tempel steigt zudem der Boden in Richtung des Hauptheiligtums immer höher an, um den mythologischen Urhügel der Welt zu symbolisieren. Gleichzeitig werden die Bauten in ihrer Höhe immer niedriger. Neben dem Tempel, aber immer noch innerhalb einer zweiten Umfassungsmauer, befinden sich ein heiliger See, ein Brunnen, das Haus der Tempelverwaltung, Speicher sowie Wohnhäuser für die Priester. Die Umfassungsmauer, die das gesamte Tempelareal begrenzt, ist aus Ziegeln aufgemauert und besitzt mehrere Tore. Vom Haupttor führt eine von Sphingen flankierte Allee hinab zum Nil, wo sich ein Kai befindet, an dem die heiligen Barken der Götter bei ihren Festprozessionen an- und ablegen können.

Gizeh

Wer kennt sie nicht, die drei Pyramiden, die von dem Gräberfeld von Gizeh aufragen und zu deren Füßen der Sphinx ruht. Touristen, Wissenschaftler und Anhänger des Okkulten werden wie magisch von diesen grandiosen Bauwerken angezogen. Da die Literatur zu diesen Denkmälern kilometerlange Regale füllen könnte und wohl schon so ziemlich alles über sie in der einen oder anderen Form gesagt wurde, wollen wir unseren Rundgang durch Gizeh ganz bewußt mit dem weniger Bekannten beginnen.

Die Mastabas

Die Mastabas von Gizeh sind die Privatgräber derjenigen Personen, die in der 4. und 5. Dynastie am Hofe beschäftigt waren. Häufig handelte es sich dabei um Angehörige der Königsfamilie und deren weitläufige Verwandtschaft. Die Mastabas liegen an den alten Straßen und gruppieren sich hauptsächlich um die Cheopspyramide. Die Oberbauten bestehen aus Steinquadern. Ein tiefer Schacht führt vor den Raum, der den Sarkophag aufnahm. Die Statue des Toten wurde, aus Geltungssucht des Königs, auf den sogenannten Ersatzkopf reduziert, der in einem Vorraum aufgestellt wurde. Nach dem Begräbnis wurde der Schacht zugeschüttet und der Totenkult in einem oberirdisch angelegten Raum vollzogen. Der Ersatzkopf sollte der Seele des Toten ermöglichen, das Grab nach Belieben verlassen und betreten zu können. Der Baumeister der Cheops-Pyramide, Hem-junu, durfte als nicht zu unterschätzendes Privileg eine Statue in sein sonst gleichfalls schmuckloses Grab stellen.

Der Sphinx

Der Sphinx von Gizeh (es handelt sich um eine männliche Gottheit) ist der künstlerisch bearbeitete Rest eines Steinbruchs. Die Pranken und Konturen sind teilweise mit Ziegeln aufgemauert; die Gesichtszüge und die Form des Kopftuchs lassen darauf schließen, daß das Denkmal älter ist als sein angeblicher Erbauer Chephren. Zwischen den Pranken befindet sich eine Stele, auf der Thutmosis berichtet, daß die göttlichen Kräfte des Sphinx ihn zum König gemacht hätten, weil er als Jüngling das Bauwerk vom Sand der Jahrhunderte freigeschaufelt habe. In der Grabungssaison 1925/26 ist das 20 m hohe und 73,5 m lange Denkmal erneut ausgegraben und der Kopf mit Zementstützen gesichert worden. Vor den Pranken des Sphinx hat Cheops einen Sonnentempel angelegt, der häufig als »Sphinxtempel« bezeichnet wird.

Die Pyramiden

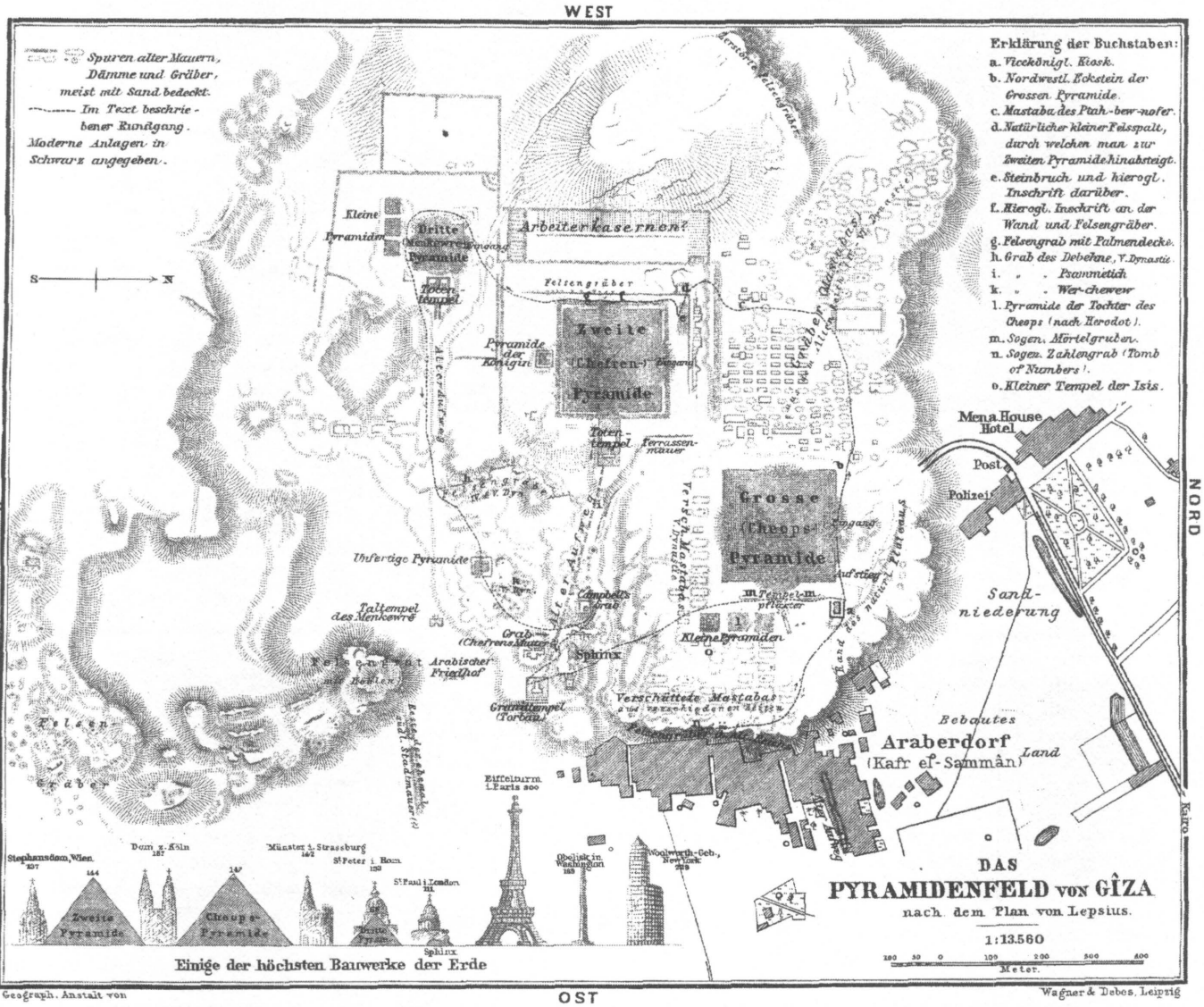
Technische Daten:

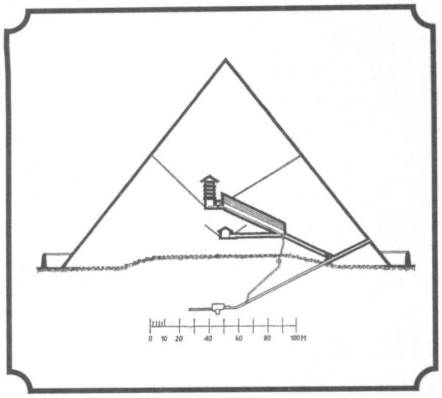
Cheops-Pyramide: Seitenlänge 230 m; Höhe 137,2 m (einst 146,6 m).

Chephren-Pyramide: Seitenlänge 215 m; Höhe 136,4 m (einst 143,5 m).

Mykerinos-Pyramide: Seitenlänge 84,4 m; Höhe 62,0 m (einst 66,4 m).

Die nördlichste der drei Pyramiden, die des **Cheops**, ist nicht nur die größte, sondern wegen der experimentellen Anlage dreier Grabkammern auch die interessanteste. Der auf der Nordseite gelegene Eingang befindet sich in 15 m Höhe. Der von ihm ausgehende Gang führt direkt in ein unvollendetes unterirdisches Grab. Von



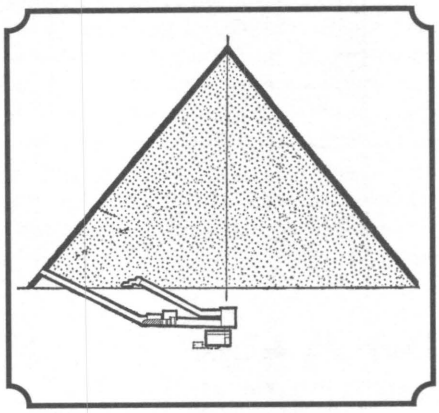


Schnitt durch die Cheops-Pyramide

demselben Gang führt ein anderer in die Höhe, welcher allerdings bis ins 19. Jahrhundert durch Granitblöcke versperrt war. Am Ende dieses Ganges kann man entweder einen Gang verfolgen, der in die zweite unbenutzte Grabkammer führt, oder die Große Galerie betreten, welche 8,5 m hoch, 47 m lang und maximal 2,1 m breit ist. Die Große Galerie endet an einem Vorraum, der mit Granitblöcken fast gänzlich ausgefüllt gewesen ist. Von dort kommt man in die große Grabkammer, in der sich auch heute noch ein leerer, deckelloser Sarkophag befindet. Die Kammer (5 x 10 m) wird durch zwei Schächte sehr gut belüftet. Ein System von Entlastungskammern schwächt den Druck der Steinmassen auf das Königsgrab ab.

Die **Pyramide des Chephren** weist zwei Zugänge auf, die beide am Beginn ihres horizontalen Abschnitts mit Granitblöcken verschlossen waren. Im unteren Gang gibt es eine nie benutzte Grabkammer. Im eigentlichen Königsgrab, fast in der Mitte der Pyramide, befand sich ein leerer, unbeschrifteter Sarkophag ohne Deckel.

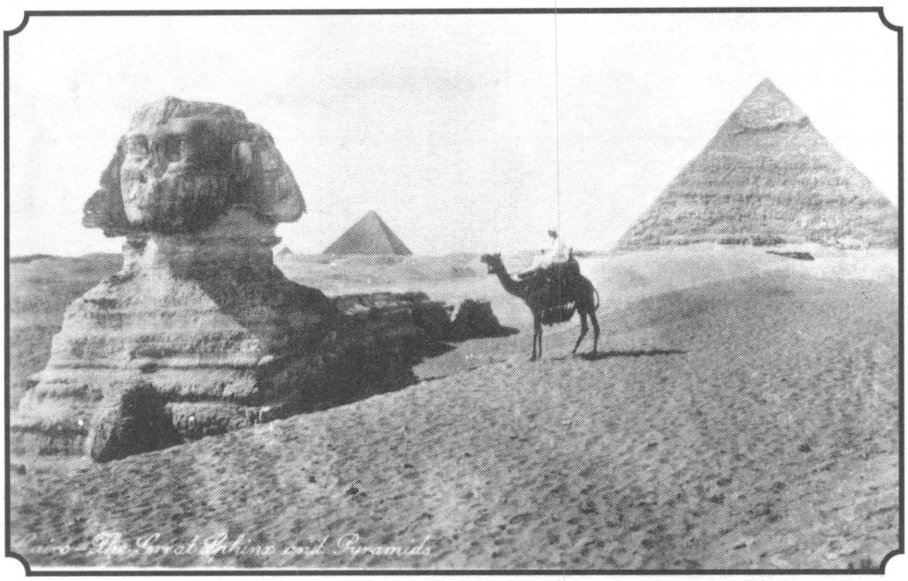
Die **Pyramide des Mykerinos** hat ihren Zugang in 4 m Höhe. Wieder verwehrten Granitblöcke das Weiterkommen. Man gelangt schließlich in eine Kammer, aus der ein höher angelegter Gang hinausführt, jedoch im Gestein endet. Unterhalb dieser Kammer befindet sich die Sargkammer, die durch einen bewegbaren Stein im Boden des oberen Raums zugänglich ist.



Schnitt durch die Pyramide des Mykerinos

Außerhalb des leeren Sarkophags wurden Leichenreste entdeckt. Eine Treppe führt von der Sargkammer hinab in die Magazinräume, in denen sich einst die Beigaben befanden. Der Suchstollen im Massiv der Pyramide ruht von den Ausgrabungsarbeiten des Colonel Vyse her.

Alle drei Pyramiden waren mit Kalkstein verkleidet, der allerdings schon in der Antike geraubt und wiederverwendet wurde. Reste davon befinden sich noch an der Spitze der Chephren-Pyramide. Der Überzug der Mykerinos-Pyramide ist noch recht gut erhalten. Die sechs kleinen Pyramiden neben den Grabmälern von Cheops und Mykerinos enthielten Begräbnisse der jeweiligen Königinnen. Es ist zu beachten, daß keine der Pyramiden von Gizeh Reliefs, Statuen oder Inschriften enthält.



Sakkara

15 km Luftlinie von Kairo entfernt liegt die alte Nekropole von Sakkara. Der Name der Totenstadt geht auf den lokalen Totengott zurück, den falkengestaltigen Sokar. An diesem Ort legten vor allem die Könige und hohen Beamten der ersten sechs Dynastien ihre Ruhestätten an. So kommt es, daß sich die Nekropole bei einer Breite von 1.500 m über eine Strecke von 7 km hinzieht.

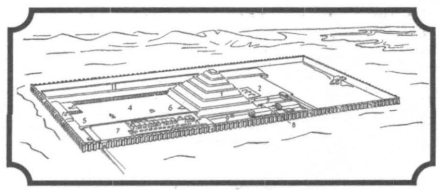
Das Sakkara der 20er Jahre unterscheidet sich stark von dem heutigen Grabungszustand. Archäologisch erforscht waren nur die auf der Karte gekennzeichneten Bereiche sowie die weiter südlich liegenden Pyramiden einiger Könige der 6. Dynastie.

Betrachten wir einige ausgewählte Bauwerke etwas näher:

Der Grabbezirk des Djoser

Der 530 x 270 m umfassende Grabbezirk des Djoser aus der frühen 3. Dynastie stellt das älteste ägyptische Steinbauwerk dar. Dominiert wird der Bereich von einer 60 m hohen Stufenpyramide, dem ersten derartigen Bauwerk überhaupt. Die. Pyramide nimmt eine Fläche von 110 x 100 m ein. Umgeben wird sie von steinernen Scheinbauwerken, die innen massiv sind und die königliche Residenz nachbilden. Der König konnte auf diese Weise in seinem jenseitigen Palast weiterregieren. Die Rekonstruktionszeichnung verdeutlicht den Aufbau: (1) die Pyramide. (2) der Totentempel. (3) Hof mit Serdab. (4) Hof mit Altar. (5) Überdachte Säulenhalle. (6) Hof für die Feierlichkeiten der Regierungsjubiläen. An den Seiten befinden sich Götterschreine. (7) Kleiner Tempel. (8) Oberägyptisches Reichsheiligtum. (9) Unterägyptisches Reichsheiligtum. Beide zusammen sind der Sitz des ideellen Königtums und verleihen dem Herrscher göttliche Macht. (10) Südgrab (»Kenotaph« also leeres Grab). (11) Mastaba von Djosers Vorgänger Nebka Sanacht.

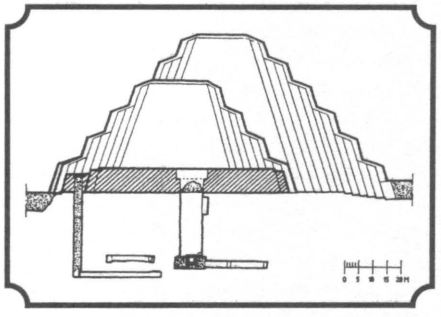
Die Pyramide hatte mehrere Bauphasen. Zuerst war nur eine Mastaba geplant,



Rekonstruktion der Grabanlage des Djoser

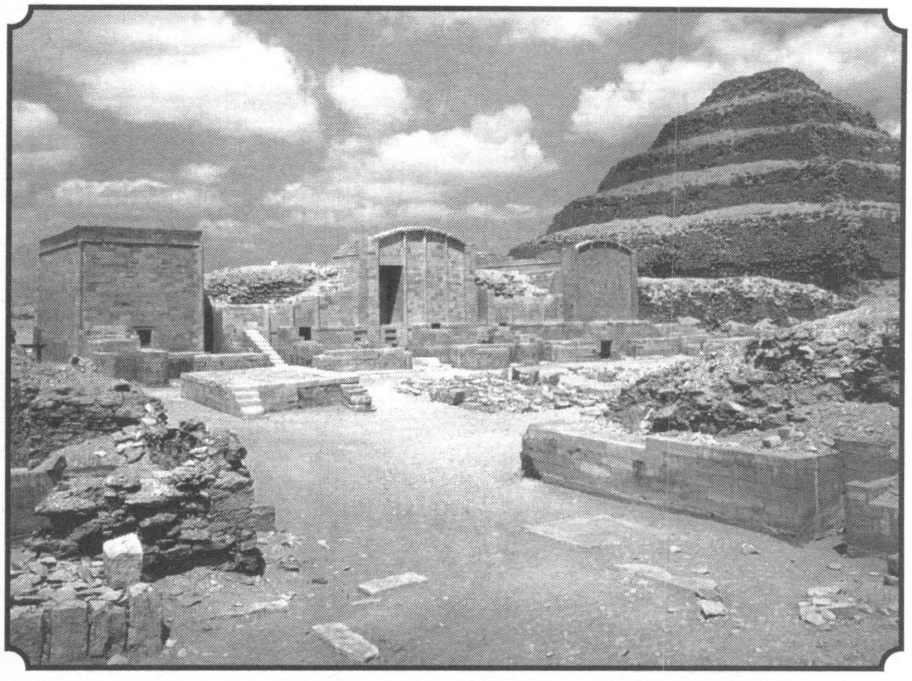
bevor eine kleine Pyramide entworfen wurde. Diese wurde dann zur endgültigen Größe erweitert. Ein von einem Schutthaufen verdeckter 28 m tiefer Schacht führt auf das Dach der aus Granit bestehenden Sargkammer. Von hier aus führt ein Ganglaby-

rinth zu drei mit Fayence verkleideten Räumen, möglicherweise ausgeplünderte Schatzkammern. Im Osten liegen unter dem Rand der Pyramide elf in einer Reihe



Schnitt durch die Stufenpyramide

liegende Schächte, die zu den Gräbern der königlichen Familie führen.

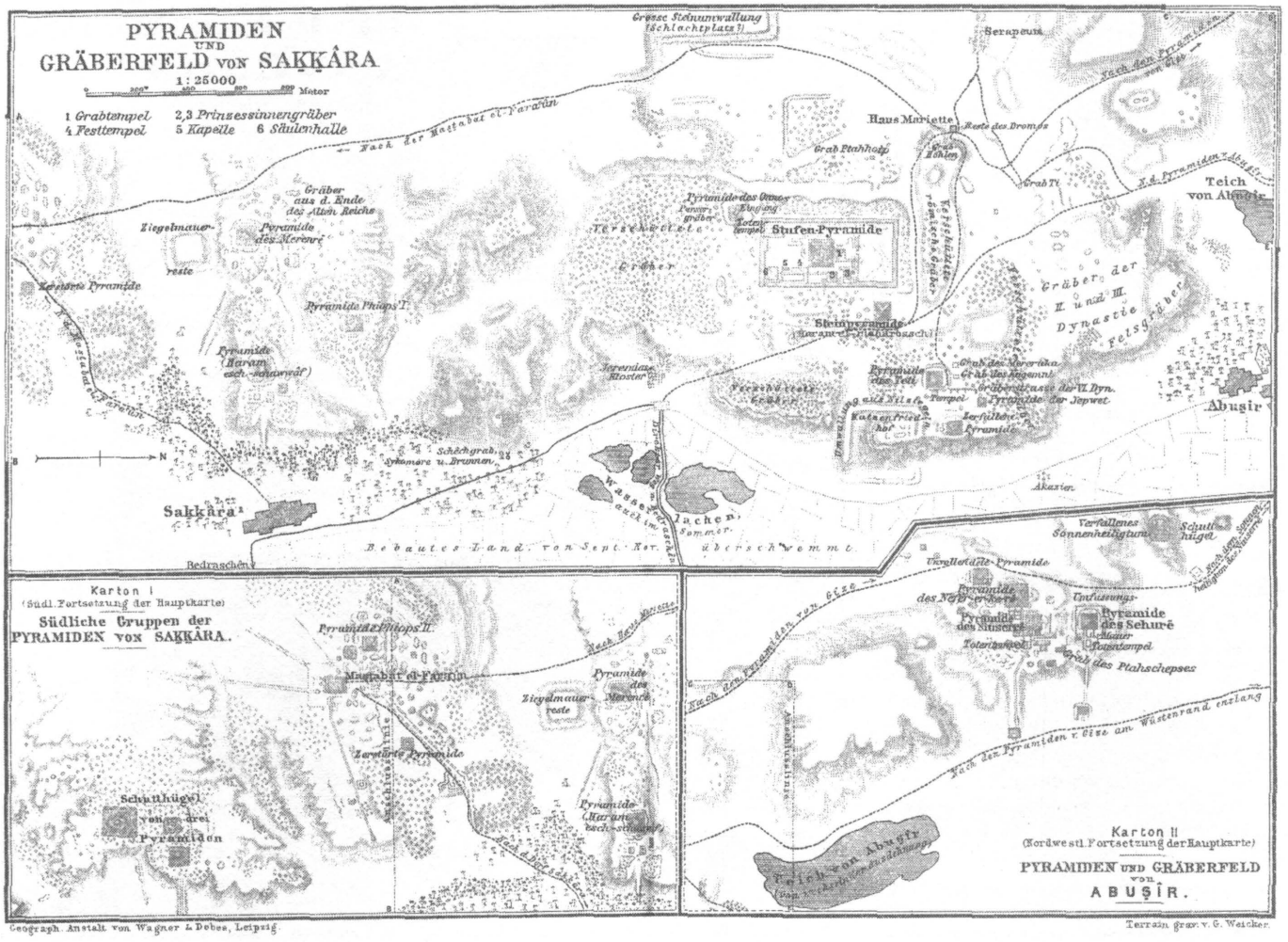


Mastabas

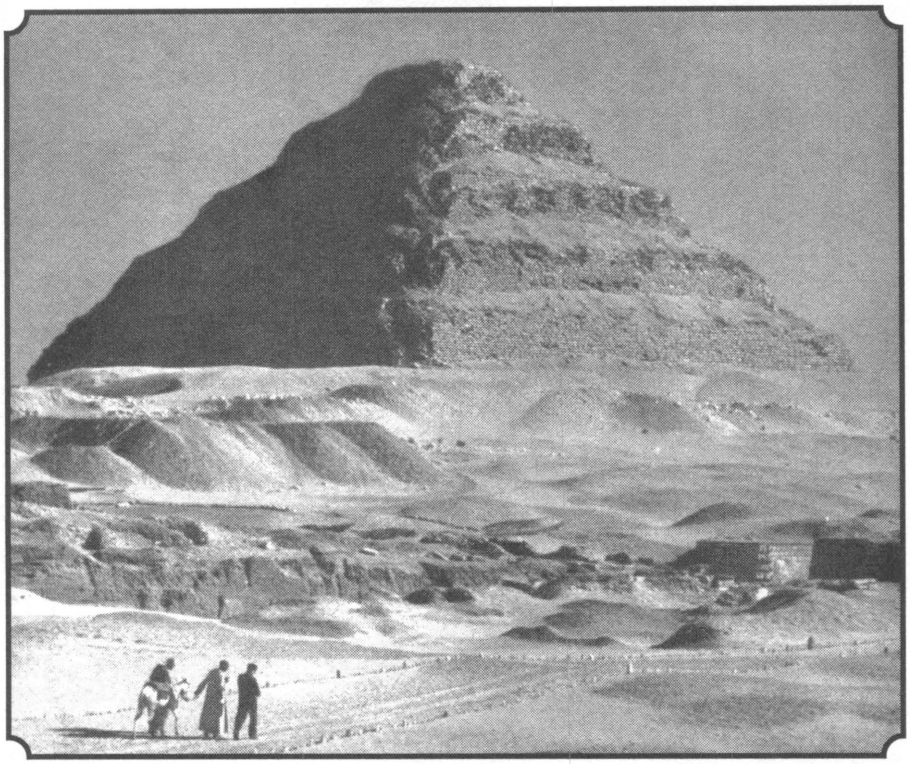
Die königlichen Mastabas der ersten beiden Dynastien wurden intensiver erst ab 1936 ausgegraben. Sie sind größer als ihre Gegenstücke in Abydos. Gruben im Boden nahmen den Leichnam des Königs und die Beigaben auf. Die darüber errichteten Ziegelmassive weisen öfters Nischengliederung auf. Die Mastabas sind mit Krügen angefüllt, auf denen sich die Namen von Königen und Beamten befinden.

Die Mastaba des Verwalters der Totentempel, *Herrn Ti*, ist durch ihre lebendig anmutenden Reliefs berühmt geworden. Von einem oberirdischen Hof (1) geht ein unterirdischer Gang aus (T), der zum eigentlichen Begräbnis führt. Ein Korridor (2) führt in die reliefgeschmückte Opferkammer, an deren Wänden Szenen aus dem Alltag des alten Ägypten befinden. Im Serdab (S) befindet sich die Statue, die die Lebenskraft des Toten bewahrt. Scharten in der Wand erlauben es dieser Ka genannten Lebenskraft, sich an den Opfergaben gütlich zu tun.

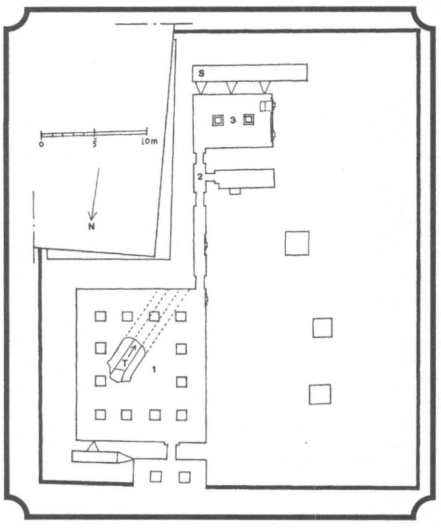
Der Wesir *Mereruka* ließ sich Anfang der 6. Dynastie seine Mastaba herrichten. Im Südwesten befinden sich die Räumlichkeiten für den Totenkult seiner Frau, im Norden liegen die Kammern des Mereruka, die größtenteils als Magazine genutzt wur-



den. Die mit Nummern versehenen Räume tragen Reliefs an den Wänden. In der Nordwand von Raum 5 befindet sich eine Nische mit der Statue des Mereruka. Vor ihr wurden die Totenopfer dargebracht.



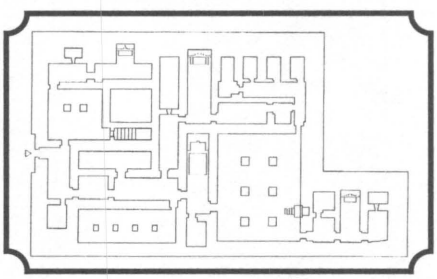
Die Stufenpyramide



Mastaba des Ti

Das Serapeum

Das Serapeum ist Teil des Tierfriedhofs von Sakkara. Auf diesem wurden fast alle erdenklichen Tierarten bestattet: Falken, Ibisse, Paviane, Katzen, Hunde, Schlangen, Krokodile, Fische, Löwen, Käfer und Apis-Stiere. Letztere wurden seit den Tagen der 1. Dynastie verehrt und im Serapeum bestattet, doch wurden dort bislang erst Begräbnisse nicht älter als die 18. Dynastie gefunden. Eine 800 m lange Allee, von 134 mannsgroßen Sphingen gesäumt, führt auf einen runden Platz, auf dem sich, einst wie jetzt, 10 griechische Statuen befinden, die u.a. Platon und Homer darstellen. Der zum Serapeum führende Weg (dromos) gab bei den Ausgrabungen Mariettes noch mehrere Tierstatuen frei. Man kommt endlich zum schlecht erhaltenen Osttempel, bei dem sich weitere Statuen fanden. Der Eingang zu den unterirdischen Stiergrüften befand sich im nicht mehr vorhandenen Serapis-Tempel. Viele Votivstelen säumten das Gelände, wo ein Treppensystem in die bis zu 217 m langen unterirdischen Korridore führt. In den eingetieften Nischen befinden sich 24 riesige Granitsarkophage, teilweise ohne Deckel und geplündert. In den 3 x 3 x 5 m messenden Särgen befanden sich Stiermumien, die aus einem seltsamen Gemisch aus zerkleinerten Knochen und Naturasphalt bestanden. Einigen Stieren fehlten die Köpfe. In einem der Särge befand sich eine Mumie desselben dubiosen Inhalts, die wie eine menschliche Mumie geformt war. Die Beigaben in den Särgen bestanden in der Regel aus Statuen, Amuletten und verschiedenen Goldobjekten.



Mastaba des Mereruka

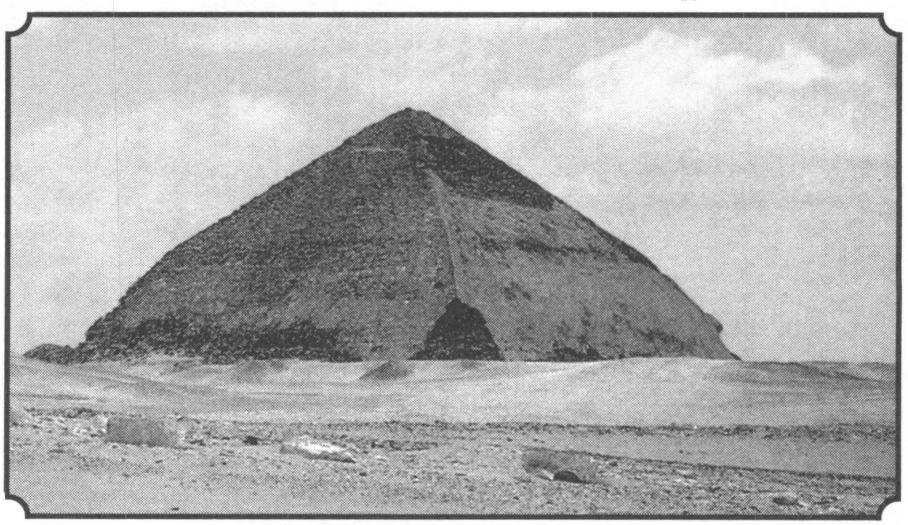
Dahschur

26 km südlich von Gizeh, bei der Ortschaft Dahschur, befindet sich ein Gräberfeld aus der Zeit des Alten und mittleren Reichs. Es besteht aus fünf Pyramiden, mehreren Mastabas, Arbeiterunterkünften und den für die Versorgung der beiden größten Pyramiden zuständigen Pyramidenstädten. Diese Bauwerke sind teilweise stark zerstört. Das Gräberfeld hat eine nord-südliche Ausdehnung von etwa drei Kilometern.

Die Pyramiden des Alten Reichs

König Snofru, der erste Herrscher der 4. Dynastie, hat in Dahschur zwei große Pyramiden angelegt, die etwa 2 km voneinander entfernt liegen. Die bekanntere von beiden dürfte die sogenannte **Knickpyramide** im Südwesten der Nekropole sein. Diese Pyramide hat eine Seitenlänge von 183 m und ist 97 m hoch. In 49 m Höhe mußte der Neigungswinkel verringert werden, da der Druck der Steinmassen Risse im Mauerwerk hervorrief. Im Inneren befinden sich zwei übereinanderlie-

Die Knickpyramide von Dahschur



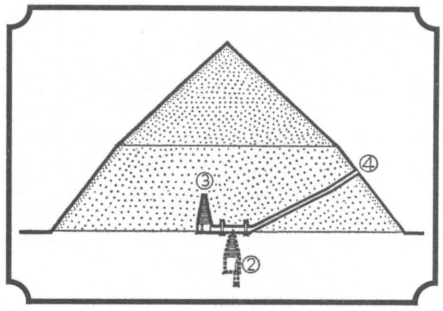
gende Raumsysteme, die von Norden und Westen her zugänglich sind. Die Ausgräber arbeiteten sich im 19. Jahrhundert von Norden aus durch den steil abwärtsführenden Gang, der in einer 12 m hohen Passage endet. Diese führt in ein doppelt so hohes Gewölbe. Ein Durchgang führt in Deckenhöhe in einen weiteren Raum. Dieses Gewölbe konnte auch von Westen aus nach Bewältigung eines den Gang verbarrikadierenden Fallsteins erreicht werden. Im Süden der Knickpyramide befindet sich eine kleine Zusatzpyramide. An der Ostseite der Knickpyramide wurde 1951 ein zerstörtes Stelenheiligtum des Snofru gefunden. Es diente wohl nicht dem Totenkult, da Snofru in der Roten Pyramide bestattet wurde.

Die **Rote Pyramide** hat eine Seitenlänge von 220 m bei einer Höhe von 99 m. Die zur Pyramide gehörigen Kultbauten und das untere Drittel der Pyramide sind noch unausgegraben. 30 m über dem Boden befindet sich auf der Nordseite der Eingang. Im Inneren befinden sich zwei 12 m hohe Räume. Vom zweiten Raum führt in 8 m Höhe ein kurzer Gang in die 15 m hohe Königskammer, die aber keinen Sarg enthielt. In den mit Schutt angefüllt Räumen wurden Skelettreste unbekannten Alters gefunden.

Die zu diesen beiden Pyramiden gehörigen Pyramidenstädte waren einst von Handwerkern, Bauern und Priestern bewohnt, die für die Unterhaltung des Totenkults zuständig waren.

Die Pyramiden des Mittleren Reichs

In der 12. Dynastie kommen genormte Größen für die Pyramiden auf. Die Seitenlänge beträgt im allgemeinen 107,5 m, und die Höhe der nun zerstörten Bauwerke



Schnitt durch die Knickpyramide

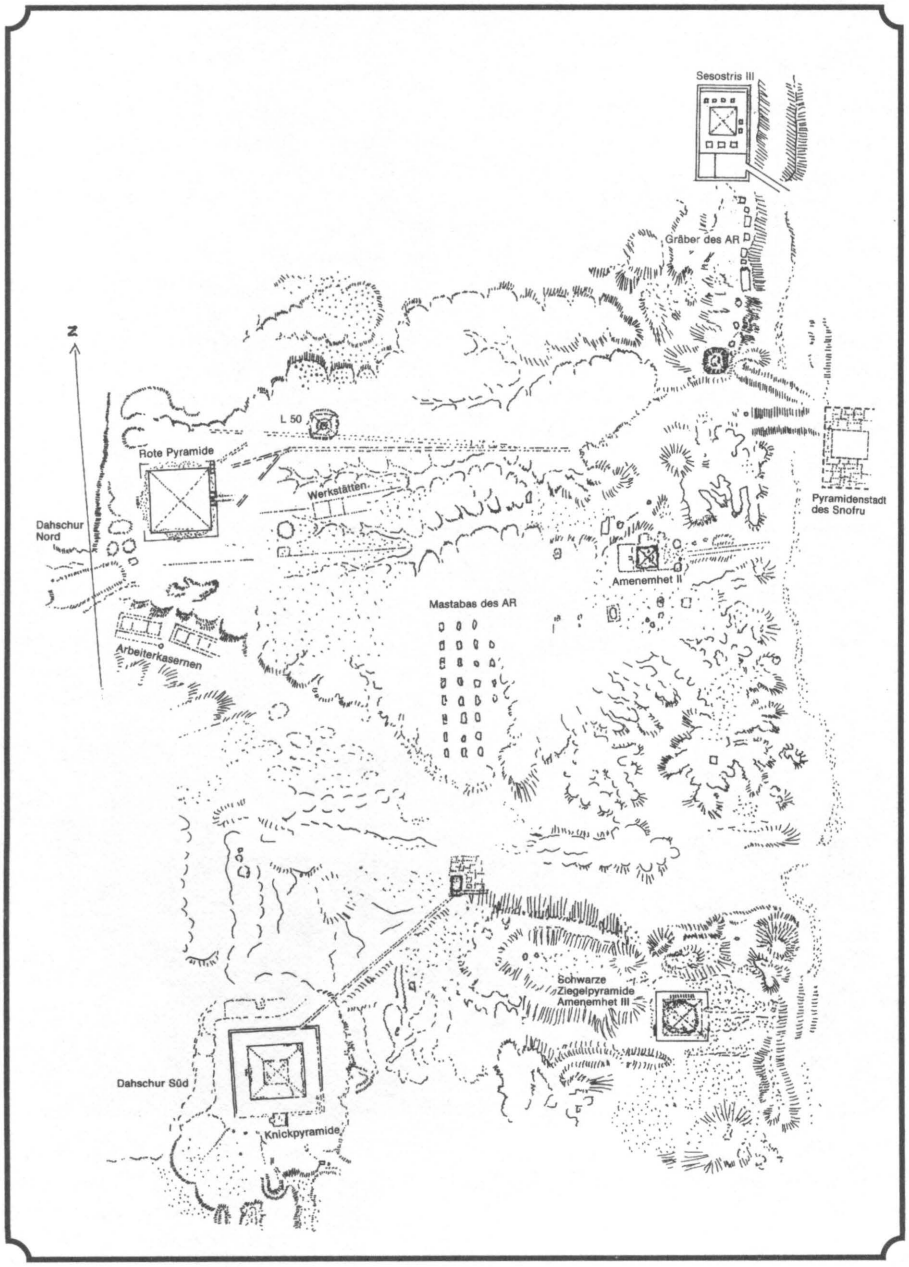
dürfte zwischen 80 und 100 m gelegen haben. Alle drei hier in Dahschur erbauten Pyramidenbezirke aus jener Zeit beinhalten ungeplünderte Prinzessinnengräber, die wertvollen Schmuck enthielten. Die Königsgräber in den Pyramiden waren sämtlich ausgeraubt.

Die Pyramide Amenemhets II.: 1.200 m östlich der Roten Pyramide steht diese sogenannte Weiße Pyramide, die ganz aus Kalkstein errichtet worden war. Steinraub hat das Bauwerk sehr stark zerstört. Der von der Nordseite aus absteigende Korridor hat eine doppelte Fallsteinvorrichtung und führt direkt in die Grabkammer, die sich fast in einer Linie mit der Pyramidenspitze befindet. Ein geplünderter Sandsteinsarkophag steht an der Westseite der Kammer. Westlich der Pyramide befinden sich mehrere Prinzessinnengräber.

Der Bezirk Sesostris' III.: 1,5 km nördlich der Weißen erbaute Sesostris III. seine heute sehr verfallene Ziegelpyramide. Zum Schutz gegen Grabräuber liegt der Eingang diesmal auf der westlichen Seite der Pyramide. Man fühlte sich durch diese Verlegung des Eingangs so sicher, daß auf Fallsteine in den Gängen verzichtet wurde und man ohne weiteres in die Grabkammer gelangen kann. Die Pyramide steht zusammen mit drei Königinnenpyramiden und vier Mastabas, in denen Prinzessinnen ruhen, in einem von vier Höfen. Die Gräber der Prinzessinnen sind durch eine unterirdische Galerie miteinander verbunden. An der Südwestecke des südlichen Hofs befinden sich drei Barken aus Zedernholz.

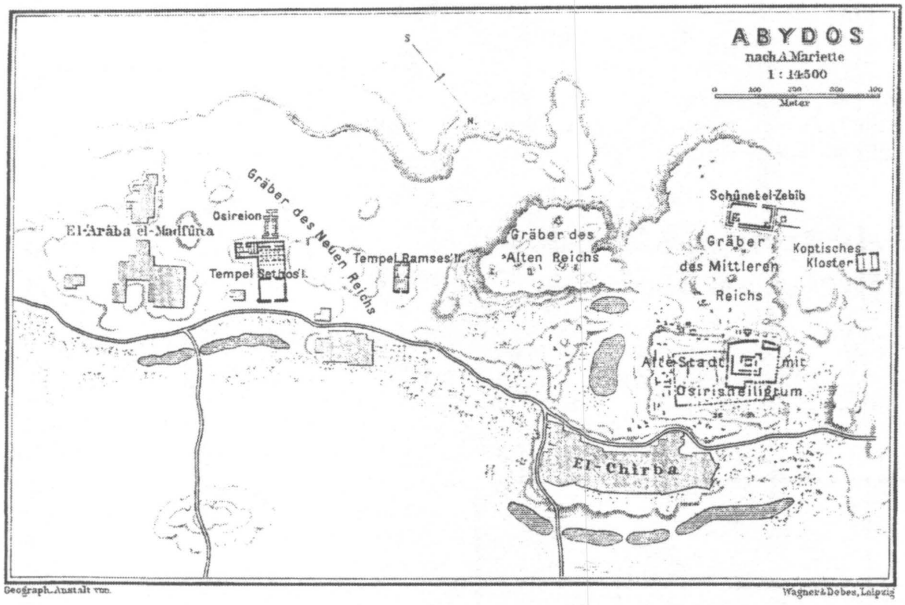
Die Pyramide Amenemhets III.: Im Südosten der Nekropole befindet sich der Ziegelkern der sogenannten Schwarzen Pyramide. An der Südostecke des Baues führt eine Treppe in die Tiefe. Die Gänge waren mit Kalkstein verkleidet. Als Magazine beabsichtigte Räume gehen von ihnen ab. Ein zweiter Korridorkomplex führt zu den Gräbern der Königinnen, der dritte und am tiefsten angelegte besitzt Nischen und führte wahrscheinlich zu einem Südgrab. Der König gab die Pyramide auf, als der weiche Boden nachgab und Risse im Gemäuer auftraten. Die Schachtgräber nördlich der Pyramide wurden erst 100 Jahre später von dem sonst unbekannten König Hor als Grabstätte benutzt.

Überblick über Dahschur



Abydos

Auf dem Westufer des Nils, etwa 560 km südlich von Kairo, liegt die uralte Stadt Abydos. Sie war die Hochburg des Osirisglaubens und stets eines der hervorragenden religiösen Zentren des alten Ägypten. Die archaische Stadt, die von den Ägyptern Abedschu genannt wurde, liegt heute unter den beiden Dörfern Beni Mansur und el-Araba el-Madfuna begraben. Geblieben ist wenig mehr als der Königsfriedhof der ersten beiden Dynastien auf der Umm el-Qaab, die Tempelbauten aus dem Neuen Reich und kilometerlange Friedhöfe, die über drei Jahrtausende hinweg von Privatpersonen benutzt worden waren. Der Totengott dieser Nekropole war bis Mitte der 5. Dynastie Chontamenti, danach Osiris.



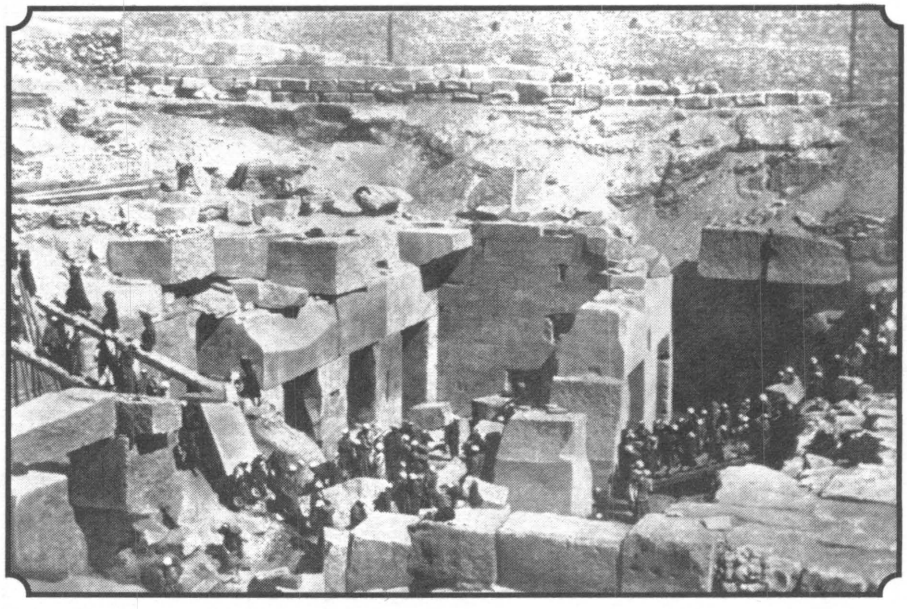
Die Umm el-Qaab

Das Gebiet des archaischen Königsfriedhofs wird von den Ägyptern »Mutter der Töpfe« genannt, da die Grab- und Votivbeigaben zu einem großen Teil aus in Keramik bewahrten Substanzen bestand. Schon bei oberflächlichem Stöbern gibt der Erdboden Scherben frei. Die dort angelegten Gräber bestehen aus bis zu drei Gruben, in die die Leiche des Königs samt Beigaben gebettet worden war. Die größte dieser Anlagen, das Grab des Djer (Grube: 12 x 13 m), wurde in späterer Zeit als das Grab des Osiris aufgefaßt. Wallfahrten dorthin und Passionsspiele vor dem Grab waren die Folge. Rund um dieses Grabmal befinden sich die Ruhestätten des Hofstaats, der dem König in den Tod gefolgt war. Die Oberbauten aller Gräber der Umm el-Qaab sind zerstört. Man nimmt an, daß sie, anders als in Sakkara, aus aufgehäuftem Sand bestanden, der von Ziegelmauern zusammengehalten wurde.

Der Tempel Sethos I. und das Osireion

In einem 144 x 98 m messenden Hof befinden sich ein großer Tempel und ein kleines Scheingrab. Der Tempel besitzt an seinem Kopfende einen Anbau. Dort befanden sich ein Schlachthof, ein Brunnenraum und fünf Schatzkammern. Das Kopfende des Tempels befindet sich hinter vier sich abwechselnden Höfen und Säulensälen. Hinter diesen befinden sich sieben Sanktuare, die dem Kult folgender Götter dienten (v.l.n.r.): Sethos I., Ptah, Re-Harachte, Amun, Osiris, Isis, Horus. Die Räume hinter den Sanktuaren dienten nochmals der Verehrung der drei letztgenannten Götter.

Das Osireion

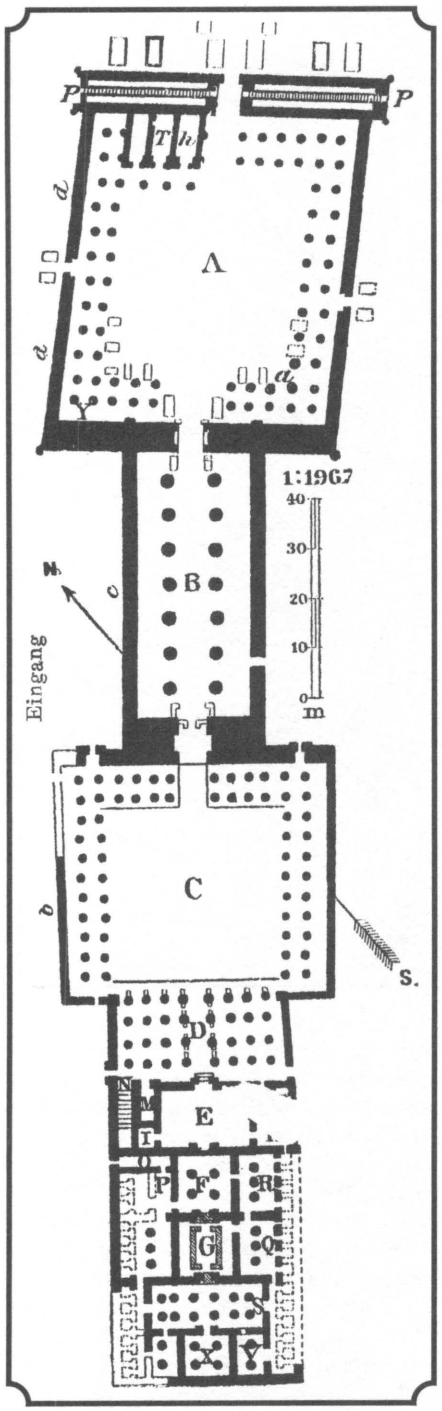


Das Osireion ist ein Scheingrab Sethos' I., welches ihm ermöglichen sollte, bis zum Ende aller Tage an den Osirisfestspielen teilzunehmen und mit dem Gott zusammen die Auferstehung zu erleben. Ein langer, überdeckter Gang führt zu einem Vorraum, von dem aus man in das Innere des Grabes gelangt. Der große Mittelraum, in dem sich ein Scheinsarg und ein Scheinkanopenschrein befanden, war von einem mit Wasser gefüllten Graben umgeben. So bildete sich eine Insel, auf der ein scheinbar Toter ruht.

Umgebung von Theben

Im Umkreis der alten, nicht mehr erhaltenen Hauptstadt Theben befinden sich zahlreiche Tempel und Königsgräber. Theben-Ost und Theben-West, wie man dieses Areal gerne nennt, gehören aus diesem Grund zu den unabdingbaren Sehenswürdigkeiten einer jeden Ägyptenreise. Auf dem Ostufer des Nils liegen die bekannten Tempel von Karnak und Luxor, während sich auf dem Westufer eine lange Reihe von Kultgebäuden aus dem Neuen Reich zieht, die man für Totentempel hält. Sie befinden sich am Fuße einer Steilklippe - dem sogenannten Westgebirge - auf deren anderer Seite sich, weiter westlich, das Tal der Könige und das der Königinnen befinden.

Bevor wir uns die wichtigsten Bauwerke näher ansehen, soll kurz auf die anderen Bereiche im Gebiet von Theben eingegangen werden. Beim Gebel el-Tarif befinden sich Mastabagräber aus der 4. und Königsgräber aus der 11. Dynastie. Die Beamten der 11. Dynastie betteten sich im Gebiet des Asasif zur letzten Ruhe; dort wurde später eine große Tiernekropole eingerichtet, die sich bis Dra Abu el-Naga



hinzieht und Krokodile, Hunde, Katzen, Vögel, Gazellen und andere Tiere beherbergt. In Dar Abu el-Naga befinden sich auch die Königsgräber der 17. Dynastie. Die Beamtenschaft der 12. und 18. Dynastie baute ihre Gräber in Scheich Abd el-Gurna. In Deir el-Medina schließlich lebten und ruhen die Nekropolenarbeiter, die die Tempel und königlichen Gräber der 18. bis 20. Dynastie ermöglichten.

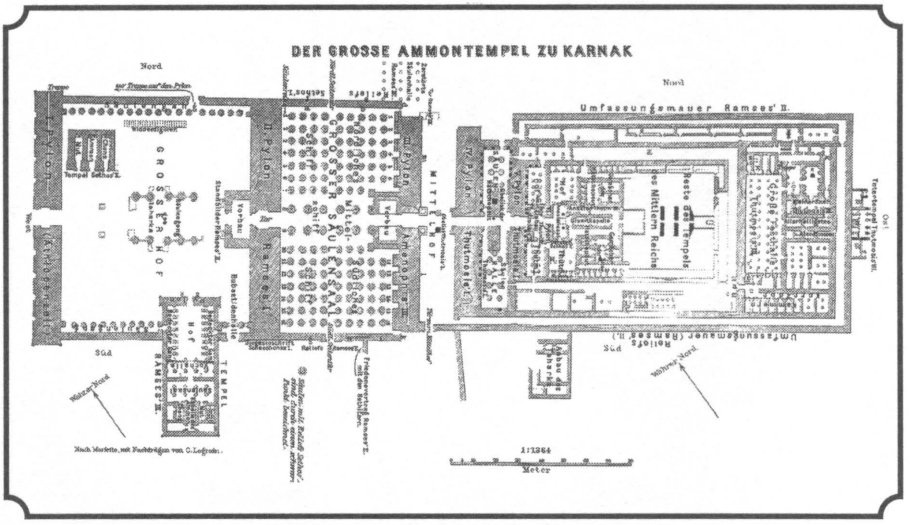
Der Luxor-Tempel

Dieser verhältnismäßig gut erhaltene Tempel war der Landestriade Amun, Mut und Chons geweiht. Diese galten als Staatsgötter und bildeten eine Familie. Alljährlich wurde in einer großartigen Prozession das Götterbild des Amun in der heiligen Barke auf dem Nil von Karnak nach Luxor gebracht, wo das Fest der Vermählung des Gottes mit der Göttin Mut begangen wurde. Frucht dieser Verbindung war Chons. Die Heiligkeit des Ortes hat sich auch in späterer Zeit erhalten, wie die Überreste mehrerer christlicher Kirchen zeigen, die sich auf dem Tempelgelände befinden. Auch eine Moschee befindet sich innerhalb der Tempelmauern, genauer gesagt in dem schrägliegenden Hof. Das jährliche Fest des lokalen Heiligen Abul Haggag, der in der Moschee begraben liegen soll, bewahrt in seinem Brauchtum Züge der Amunsprozession.

Der Plan: (P) Pylon mit Statuen und Obelisken Ramses' II., (A) Hof Ramses' II.; (B) Säulengang Amenophis' III.; (C) Hof Amenophis' III.; (D) Vorhalle des Tempels; (ab E) Tempel Amenophis' III. (G) Sanktuar. Ramses II. mußte die Achse seines Hofs um 7 Grad nach Osten verschieben, um dem Lauf des Nils zu folgen.

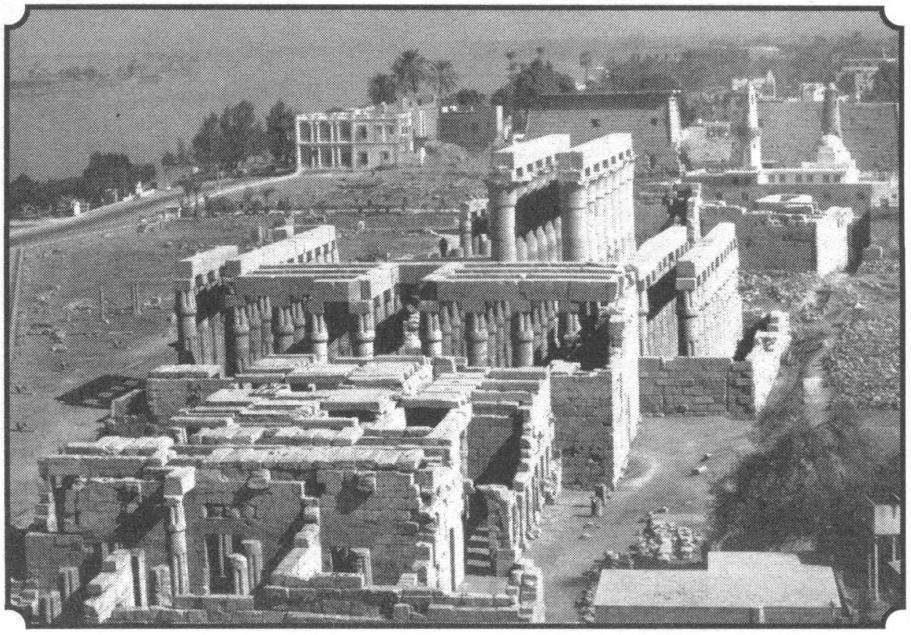
Der Tempel von Karnak

»Niemals hat ein Volk der Antike oder der Neuzeit die Kunst der Architektur zu solch erhabenen, großzügigen und grandiosen Ausmaßen entwickelt, wie es die alten Ägypter taten.« Mit diesen Worten schilderte Champollion, der Entzifferer der Hieroglyphen, seinen Eindruck vom mächtigen Karnak. In der Tat, die Könige, die von der 11. Dynastie bis in die Ptolemäerzeit an diesem Tempel gebaut hatten, hinterließen vielleicht das größte Gotteshaus auf Erden.

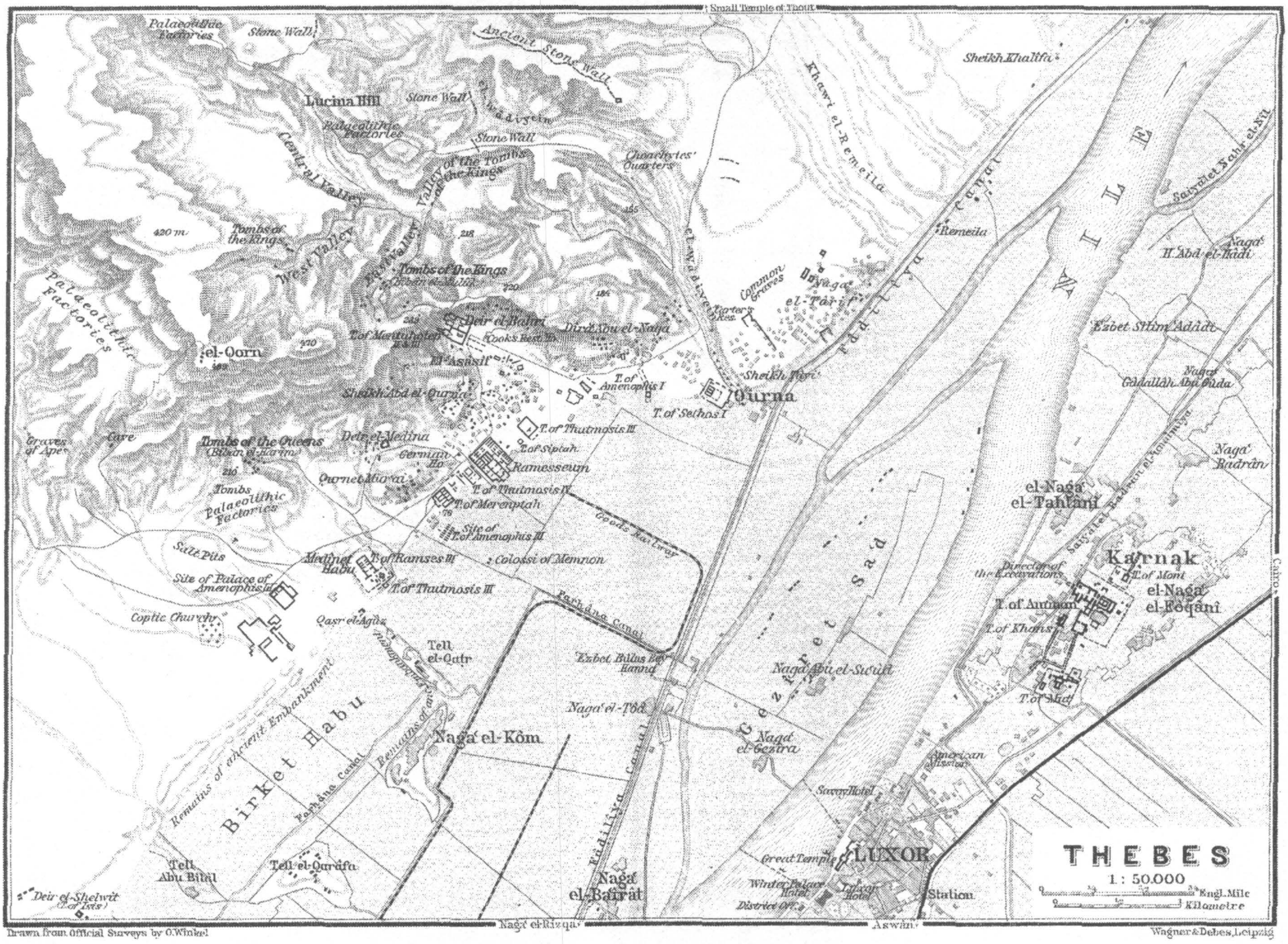


Der Plan des Karnak-Tempels

Der Tempel war »Amun-Re, dem König der Götter« geweiht. Seiner Gemahlin Mut stand ein eigener Bezirk zur Verfügung, ebenso dem Month, der hier vor Amun Lokalmatador gewesen war. Innerhalb des Bezirks von Karnak fanden aber auch andere Götter ihre Heimstatt, etwa Ptah, Osiris oder Chons, den wir ja schon als Sohn von Amun und Mut in Luxor kennengelernt haben. Auch haben mehrere Könige



Der Luxor-Tempel



Drawn from Official Surveys by O.Winkel

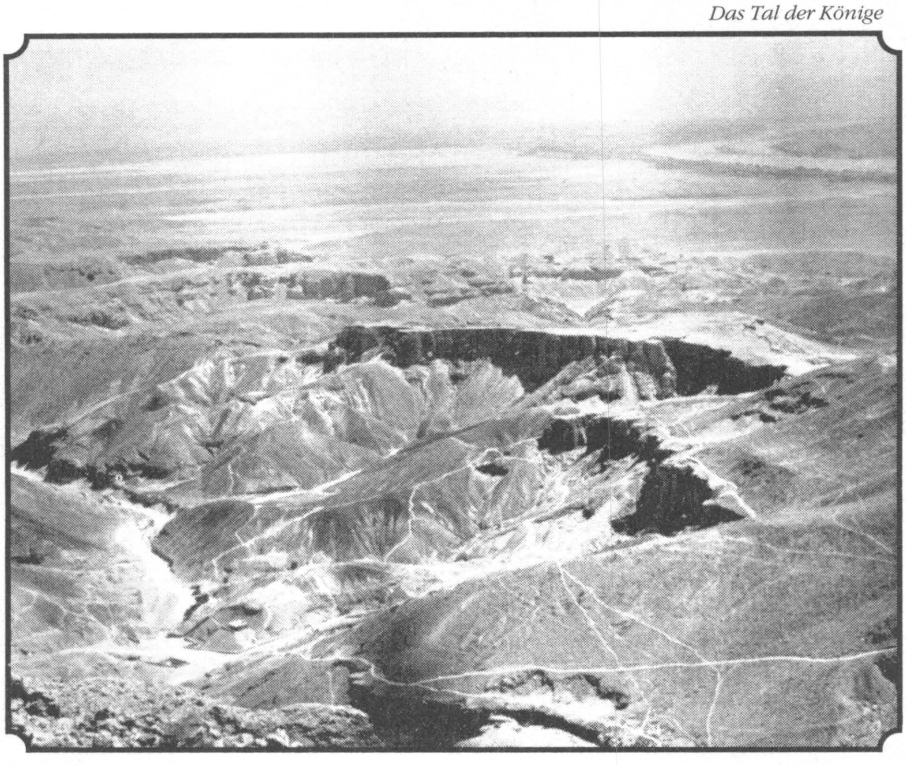
Wagner & Debes, Leipzig

Festtempel in das Areal eingegliedert, die den Gott anläßlich bestimmter Feierlichkeiten verherrlichen sollten.

Machen wir einen kleinen Rundgang durch Karnak, in dem man sich wegen der hohen Mauern leicht verirren kann.

Vom Nil aus führt eine Sphingenallee auf den ersten Pylon zu. Wir treten in den dahinterliegenden Hof, der den Festtempel Ramses' II. teilweise umschließt. Im »Großen Säulensaal« finden wir 134 bis zu 20 m hohe Säulen vor. Nach einer Reihe von Pylonen und Höfen treffen wir auf den eigentlichen Tempel des Amun-Re, dessen Reste bis ins Mittlere Reich zurückgehen. Thutmosis III. baute seinen Festtempel im Osten an. Südlich des Tempels ruht der Heilige See. Von dort sehen wir die lange Reihe der Pylone Nr. 7 bis 10. Sie führt auf eine Allee, die von widderköpfigen Sphingen gesäumt wird und zum Bezirk der Göttin Mut führt. Ihr Tempel ist nun überwuchert, und der dazugehörige Heilige See existiert nur noch in Gestalt großer Wasserlachen. Der zweite ausgegliederte Bereich ist der des Month. Auch er ist vernachlässigt worden, bis die Ausgräber kamen.

Das Tal der Könige

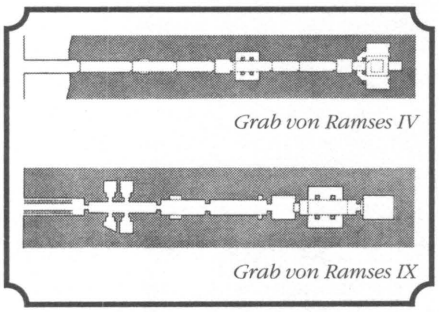


Biban el-Muluk

Auf dem Westufer des Nils liegt hinter der Steilklippe ein Tal, in dem die Könige des Neuen Reichs ihre Gräber angelegt haben. Die heutigen Ägypter nennen diesen Ort Biban el-Muluk, »die Tore der Könige«, die Europäer nennen ihn »das Tal der Könige«.

Als letztes der bislang 62 Königsgräber wurde das des Tutanchamuns im Jahre 1922 entdeckt. Charakteristisch an diesen Bauwerken ist nicht nur, daß sie bis zu 210 m Länge und 100 m Tiefe in den Fels gegraben worden sind, sondern auch, daß sie nur der Aufnahme des Sarkophags und

der Beigaben dienten. Der Totenkult fand in dem vom jeweiligen Herrscher am Nil erbauten Totentempel statt. Die Gräber lassen sich am besten nach allgemeinen Kriterien beschreiben. Vom Grabeingang führen bis zu drei aneinander anschließende Korridore in die Tiefe. Nebenkammern und Nischen nehmen das Totengerät auf. Öfters soll ein tiefer Schacht mitten im Gang das Vordringen der Grabräuber erschweren. Dann folgen ein oder mehrere Säle, die zum pfeilergestützten Hauptsaal führen, in welchem sich, in einer Bodenvertiefung, der Sarkophag befindet.



Gräber aus dem Tal der Könige

Tutanchamuns Grab, bei dem all dies nicht zutrifft, stellt wohl eine Art Provisorium dar.

Das mit Abstand längste Grab ist das der Königin Hatschepsut. Es hat eine Länge von 213 m und führt bis in 97 m Tiefe hinab. Daß bei diesen Verhältnissen die Künstler ihre Malereien und Reliefs an den Wänden anbringen konnten, ist bewundernswert. Wahrscheinlich wurde das benötigte Licht mit Hilfe von Spiegeln in die Gänge der Gräber geschickt, denn Fakkeln waren dort unten unwirksam und hätten nur Ruß an den Wänden hinterlassen. Die Darstellungen haben in allen Gräbern außer dem des Tutanchamun die Fahrt der Sonne durch die Unterwelt mit anschließender Wiederauferstehung zum Thema.

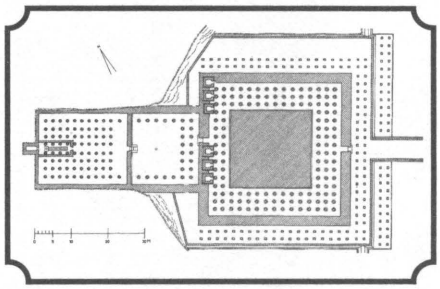
Die Güter, die den Königen mitgegeben wurden, waren von erlesener Qualität, selbst wenn es sich nur um Dinge des täglichen Bedarfs handelte. Alle für das jenseitige Leben notwendigen Dinge nahm der Herrscher mit ins Grab. Neben dem üblichen Totenkultgerät wie Kanopenkrüge und Uschebtis waren das Speis' und Trank in wertvollen Gefäßen, Waffen, Streitwagen, Möbel, Schmuck und Kosmetika, Schutzgottheiten und vieles mehr. Zwar wurden die Königsgräber auch von den Sterblichen beschützt, doch kam es bereits im Altertum zu Plünderungen. Heute liegen nur noch zwei Pharaonen in ihren Gräbern: Amenophis II. und Tutanchamun.

Die Tempel von Theben-West

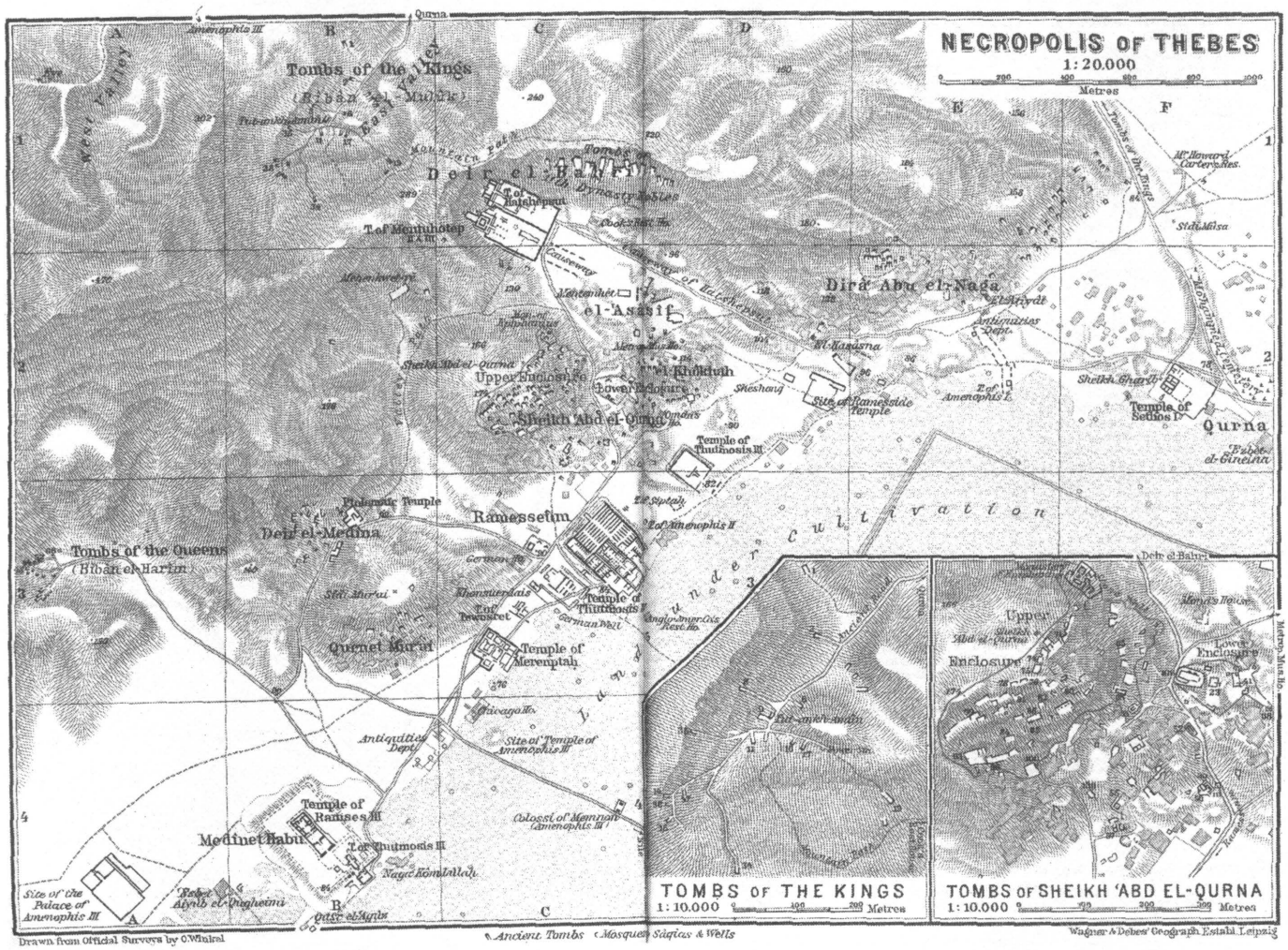
Diese Tempel wurden fast alle von Königen des Neuen Reichs errichtet. Sie dienten sowohl dem Totenkult des jeweiligen Königs als auch der Verherrlichung des Amun. Ihre Lage ist auf dem Gesamtplan eingezeichnet. Aus der großen Anzahl der Gebäude sei ein genauerer Blick auf zwei von ihnen geworfen. Die anderen Tempelbauten sind teilweise stark zerstört.

Die Tempel im Talkessel von Deir el-Bahri

Der Totentempel Mentuhoteps II. aus der 11. Dynastie ist der älteste der großen Totentempel in Theben. Im Vorhof des

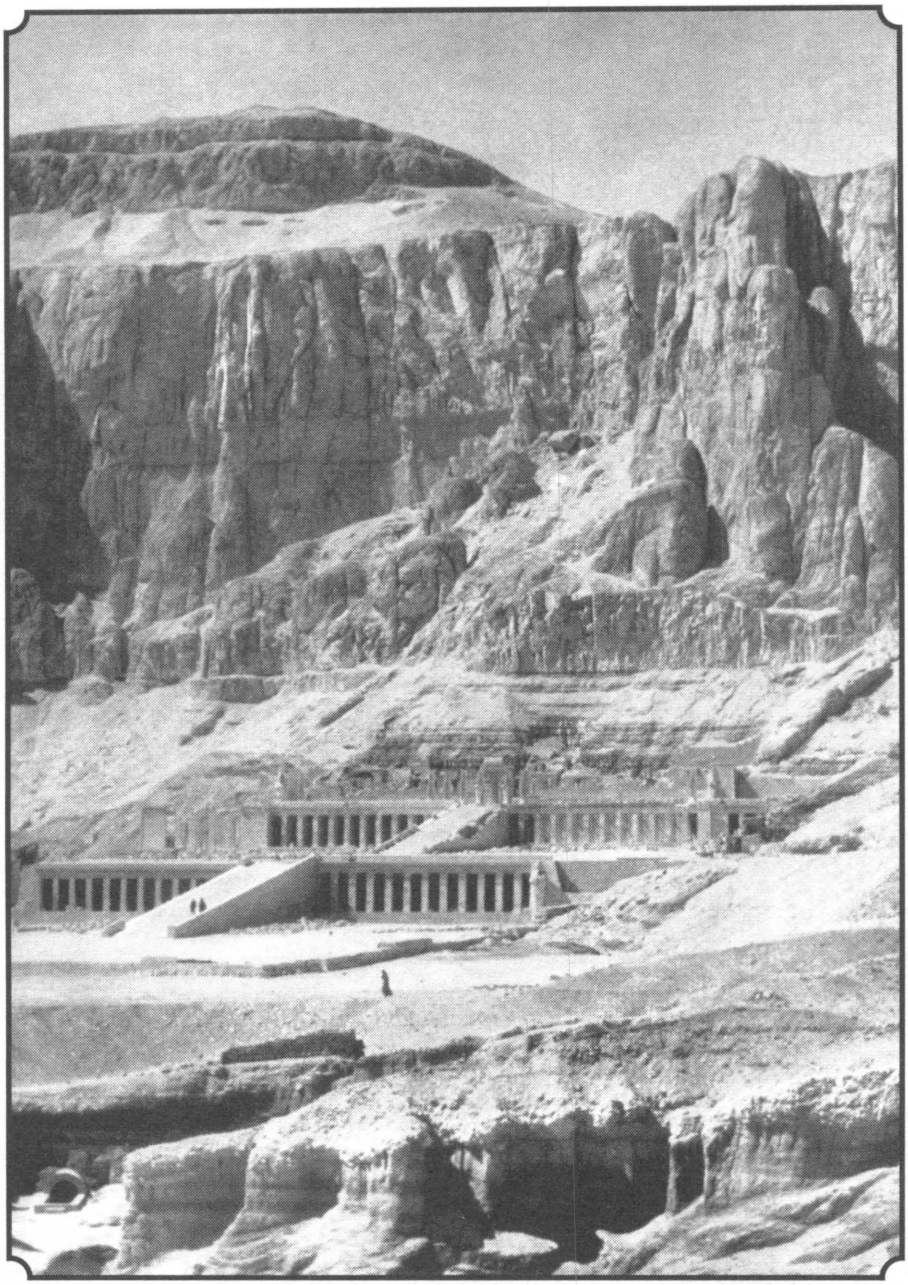


Tempels befindet sich ein Schacht, der zu einem unterirdisch angelegten, unvollen-



deten Grab führt, in dem eine Statue des Königs bestattet. worden ist (Bab el-Hosan). Der eigentliche Tempelbau war pyramidal aufsteigend angelegt und trug auf seiner letzten Stufe eine kleine Pyramide oder ein anderes Bauwerk. Dort befand sich ein zweites, gleichfalls unbenutztes Grab. Darunter lag eine Pfeilerhalle, auf deren Nordwestseite sechs kleine Kapellen für Hathor und Anubis sowie einen Sonnentempel für Re-Harachte. Außerdem diente der Tempel auch dem Totenkult der Königin und ihrer Eltern. Allerdings besitzt dieser Bau, anders als der des Mentuhotep, kein Grab mehr. Die Herrscher ließen sich mittlerweile im Tal der Könige bestatten.

Die verschiedenen Terrassen des Tempels werden über Rampen erreicht. Die



Tempel der Hatschepsut

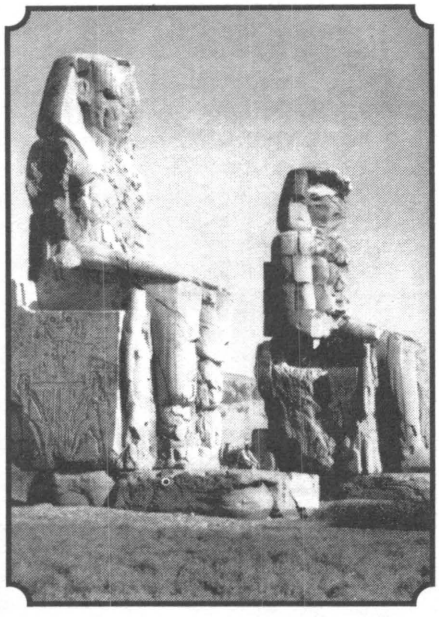
len standen. Hinter diesen befindet sich in einem kleinem Säulenhof der Eingang zu einem 150 m langen Schacht, der in die königliche Grabkammer führt. Der letzte, bereits in die Felswand hineingearbeitete Saal, beherbergte das Allerheiligste.

Etwa 500 Jahre später setzte Königin Hatschepsut ihren großartigen Terrassentempel neben den des Mentuhotep. **Hatschepsuts Tempel** war dem Kult des Amun geweiht, besitzt jedoch auch Kapellen auf Pfeilerhallen, von denen die »Punt-Halle« und die »Geburtshalle« die beiden wichtigsten sind. In ersterer wird mittels beschrifteter Wandreliefs einmal eine Handelsexpedition nach dem Lande Punt beschrieben; in der »Geburtshalle« schildert Hatschepsut die Geschichte ihrer Abstammung von dem Gott Amun, der sie auch zur Herrscherin gemacht hat. Auf der Höhe dieser beiden Hallen liegen auch die Kapellen von Hathor und Anubis. Ein Stockwerk darüber befinden sich, an den Seiten einer fast völlig zerstörten Halle, die Räume für den Totenkult und der Sonnentempel. In den kleinen Nischen auf der Rückseite der Säulenhalle befanden sich Statuen der Königin. Von dort kann man das tief in den Fels hineingetriebene Sanktuar des Amun betreten.

In unmittelbarer Nähe des Hatschepsut-Tempels befindet sich auch ein Grab des Senenmut. Er war Vertrauter der Königin, fiel jedoch in Ungnade, bevor das Grab fertiggestellt werden konnte.

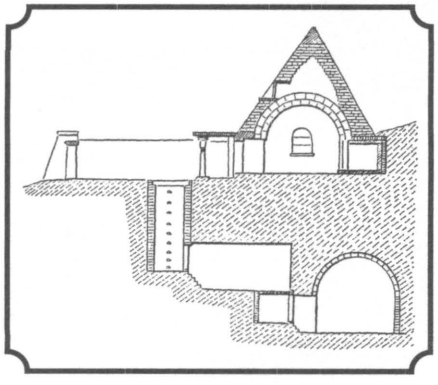
Die Memnonskolosse

Diese beiden 19,5 m hohen Kolossalstatuen sind die letzten Überreste, die von dem Totentempel Amenophis III. geblieben sind. Der Koloß im Bildhintergrund ist die berühmte »tönende Memnonssäule«. Bei Sonnenaufgang ging von ihr an manchen Tagen ein heulendes Geräusch aus, und



man sagte, dies sei der Klageton Memnons, eines im trojanischen Krieg gefallenen Äthiopiers, der bei Sonnenaufgang seine Mutter Eos (die Morgenröte) begrüße. In römischer Zeit war diese Statue ein beliebtes Reiseziel, bis durch eine Restauration des Steinblocks unter Kaiser Septimius Severus das Tönen verschwand.

Ramessidengrab



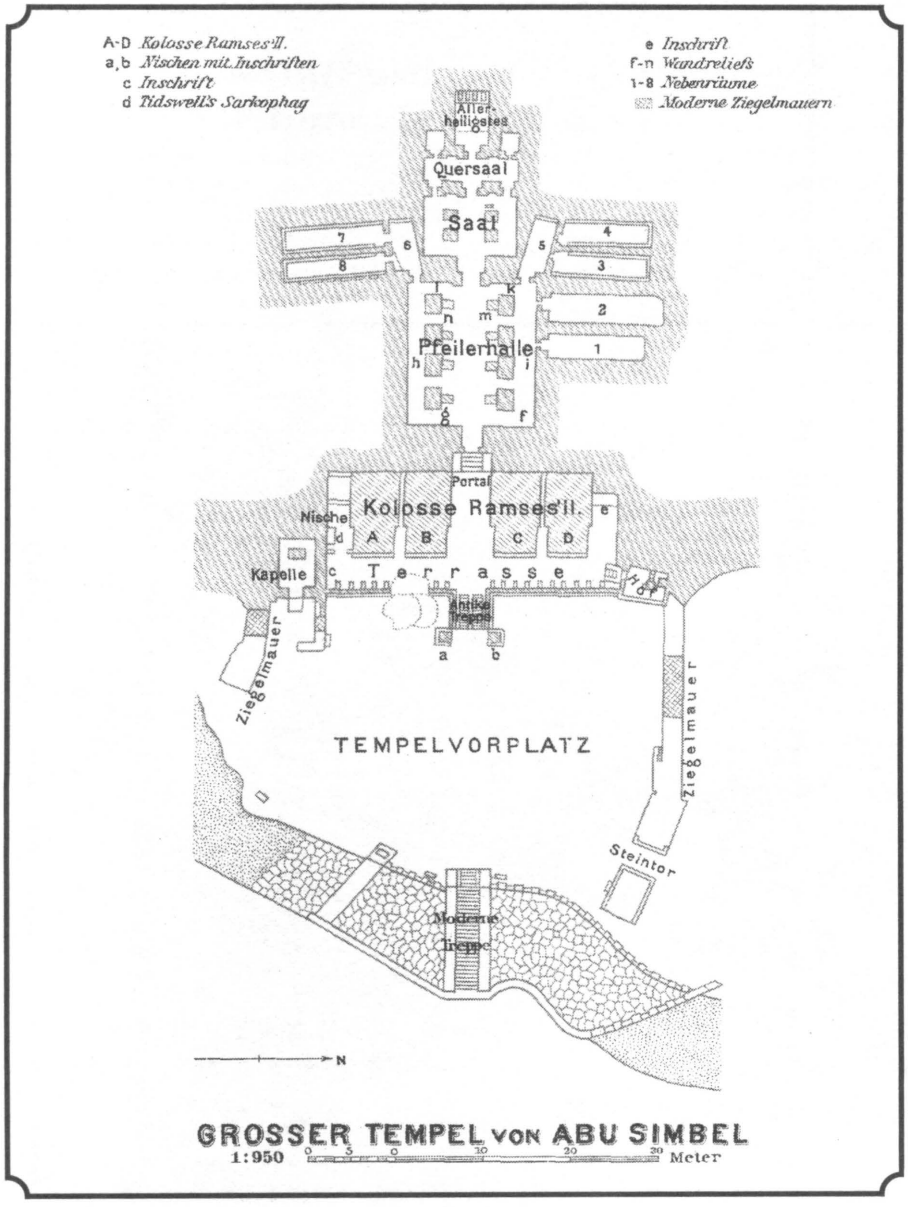
Ein Privatgrab aus der Ramessidenzeit

Das links unten abgebildete Grab stammt aus Deir el-Medina, der Stadt, in der die Konstrukteure der Königsgräber angesiedelt worden waren. In einer Mauereinfassung steht eine kleine Ziegelpyramide, in der sich ein überwölbter Kultraum befindet. Ein Schacht führt vom Vorhof zu den unterirdischen Räumen, die mit Ziegeln verkleidet sind. Auch die Sargkammer besitzt ein Gewölbe.

Der grosse Tempel von Abu Simbel

Dieser Tempel wurde von Ramses II. in Unternubien, 40 km nördlich des 2. Katarakts erbaut. In den sechziger Jahren dieses Jahrhunderts wurde das Bauwerk durch eine spektakuläre Versetzung vor dem Versinken in den vom Assuan-Damm aufgestauten Fluten bewahrt. Er wurde 80 m weiter landeinwärts wiederaufgebaut. Vorher befand sich der Tempel direkt am Nil.

Der Tempel diente der Verehrung von Amun-Re, Re-Harachte, Ptah und Ramses II. Die aus dem Felsen geschlagene Fassade ist nach Osten gewandt. Vier 20 m hohe Kolossalstatuen des Königs beherrschen die Front. Über dem Eingang befindet sich eine Nische, in der der Sonnengott Re-Harachte steht. Einige Meter über ihm befindet sich ein Fries sonnenanbetender Paviane, die mit erhobenen Händen die aufgehende Sonne begrüßen.



Der Plan: (K) die Kolossalstatuen. (H) die Tiefe Halle mit acht Osiris-Pfeilern. Die Wände sind mit Reliefs verziert, darunter befindet sich die Darstellung einer Schlacht gegen die Hethiter. (S) Vierpfeilersaal. (Q) Barkenraum. (A) das Allerheiligste. (5, 6) Vorräume. (1-4, 7,8) Lagerräume für Kultgegenstände. (a) Tempelchen des Amun-Re. (b) Kleiner Sonnentempel mit Altar. (c) Inschrift. (d) Kapelle des Thot.

Das Allerheiligste: An der hinteren Wand des Sanktuars befinden sich die Statuen der in diesem Tempel verehrten Götter. An den Tag-und-Nacht-Gleichen (21.3. und 23.9.) treffen die Strahlen der aufgehenden Sonne auf die Statuengruppe und tauchen sie in das Licht des Lebens. Zuerst erscheint (v.r.n.l.) Re-Harachte, dann der König Ramses II. und als dritter und letzter Amun-Re. Ptah bleibt, als Erdgott, in der Dunkelheit.

Eine Reise durch Ägypten

Alexandria

Alexandria, arabisch el-Iskandarîja, die zweite Stadt Ägyptens und einer der wichtigsten Handelsplätze am Mittelmeer, liegt an der äußersten Westspitze des Deltas auf dem sandigen Landstreifen, der den Mareotischen Landsee vom Meere trennt. Die Einwohnerzahl beläuft sich 1920 auf ca. 500.000, 1927 auf 570.000.

Unter den Europäern überwiegen Griechen und Italiener, denen sich Engländer, Franzosen und Österreicher, weniger zahlreich Russen und Deutsche, anschließen. Die Mohammedaner wohnen in den nördlichen und westlichen Stadtteilen, während die Europäer den östlichen Stadtteil oder den Vorort Ramle bevorzugen. Die Stadt untersteht einem eigenen Gouverneur.

Gegründet wurde die Stadt Alexandria im Jahre 331 v.Chr. von Alexander dem Großen, der einen Ersatzhafen schaffen wollte für das von ihm in Phönizien zerstörte Tyrus. Anlage und Bau der Stadt übertrug Alexander dem Architekten Deinokrates, und während der gesamten Herrschaft von Alexanders Nachfolgern, den Ptolemäern, stieg Alexandria unaufhaltsam zum bedeutendsten Handelsplatz der Welt und zum Hauptsitz der griechischen Gelehrsamkeit auf.

Zur Zeit Caesars soll die Bevölkerung mehr als eine halbe Million betragen haben. Bereits im 2. Jahrhundert u. Z. besaß Alexandria eine große christliche Gemeinde, die allerdings bei den Christenverfolgungen unter dem Kaiser Decius (250) und Valerian (257) stark dezimiert wurde.

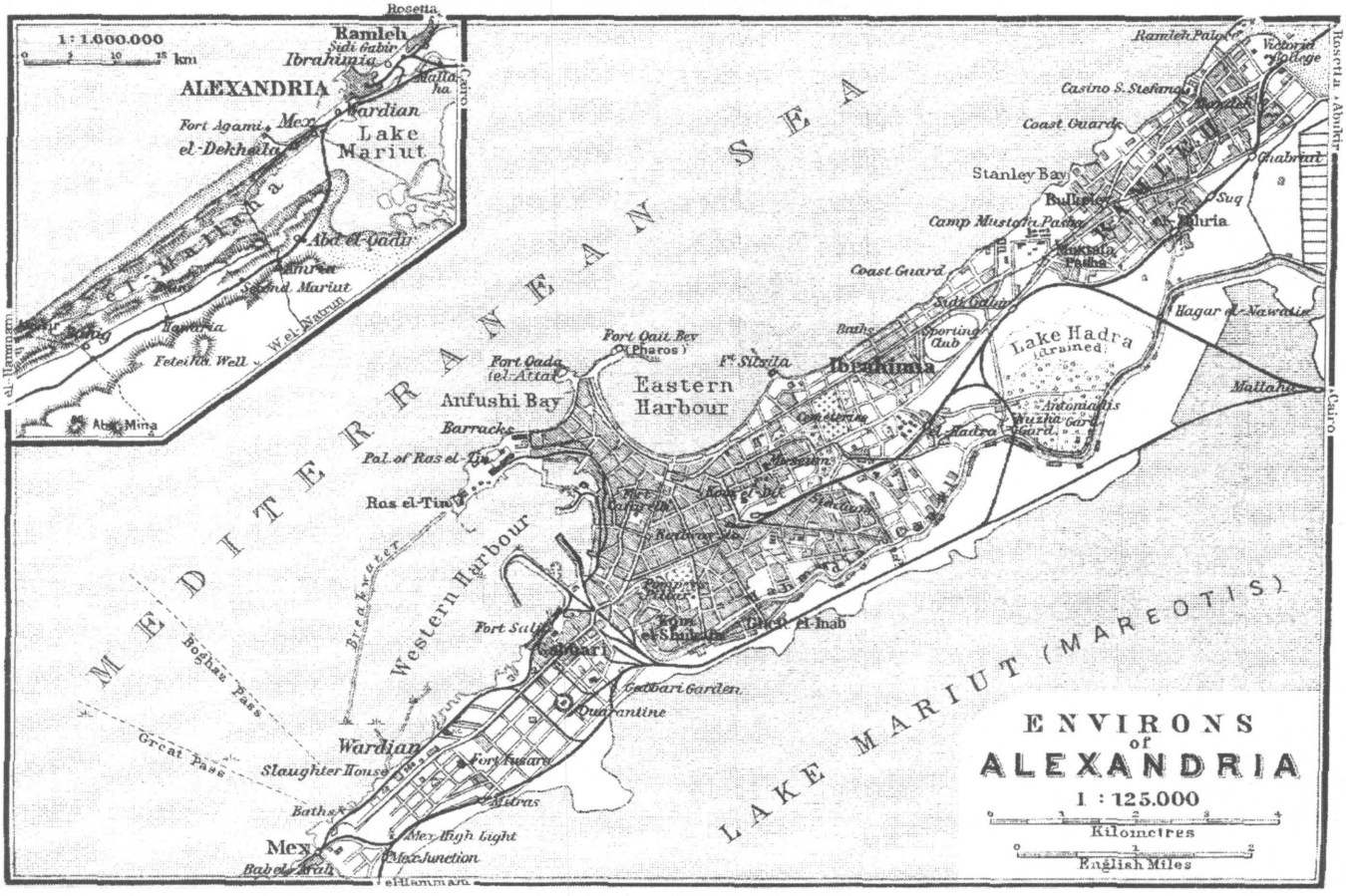
Unter Kaiser Gallenius wurde ein Großteil der Bevölkerung von der Pest dahingerafft (263). Im Oktober des Jahres 642 fiel Alexandria nach längerer Belagerung an den Kalifen Omar, der die Stadt verschonte. Seit jener Zeit ist Ägypten islamisch.

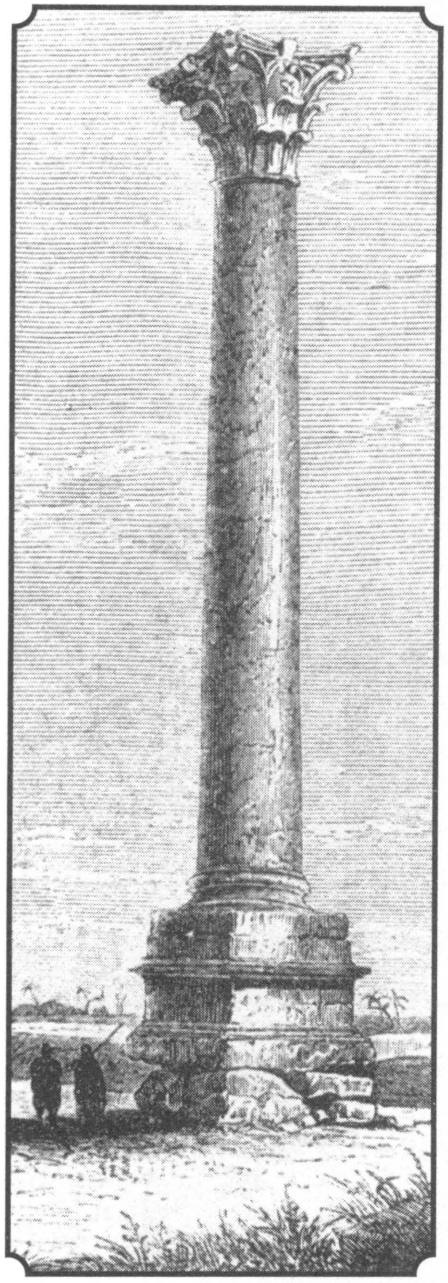
Alexandrias Bedeutung sank in dem Maße, wie sich der neue Herrschersitz Kairo entwickelte. Die Entdeckung Amerikas und des Seewegs nach Indien legte den Handel vollends brach.

Um 1800 zählte die Stadt nur noch 5.000 Einwohner. Erst Mohammed Ali legte den Keim zur heutigen Blüte der Stadt, indem er ihre Häfen modernisierte und die Stadt mittels Kanälen mit dem übrigen Ägypten verband (ab 1819). Diesem Beispiel folgten auch die späteren Herrscher, die sich Alexandrias eifrig annahmen. Bei dem Aufstand Urabi Paschas 1882 wurde das europäische Quartier zum Teil niedergebrannt, doch ist die Stadt seitdem wieder in kräftigem Aufschwung.

Die Häfen Alexandrias

Von den beiden Häfen ist der östliche, im Altertum der »große Hafen« genannt und damals durch einen mächtigen Damm geschützt, jetzt nur Fischerbooten zugänglich. Er ist durch eine stattliche Kaianlage einge-





Pompejussäule

faßt, an deren Enden sich zwei Militärforts befinden. Der westliche Hafen, im Altertum »Hafen der guten Heimkehr« genannt (Eunostos), wurde 1871 um einen 700 ha großen Außenhafen erweitert. Diesen schützt ein gewaltiger Wellenbrecher von fast 3 km Länge. Eine zweite, über 900 m lange Mole schützt den inneren Hafen, der 190 ha groß ist und 8,5 m tief. Vom Beginn der Mole erstrecken sich die Kais für die Touristendampfer mit Lagerhäusern an der ganzen Ostseite des Hafens bis zum Marinearsenal. Im Zentrum des Zentralkais befindet sich der Zoll (Douane). In den inneren Hafen mündet der Mahmudija-Kanal. An Gütern wird hauptsächlich Baumwolle von Alexandria aus versandt, daneben Getreide, Reis, Zucker und Gemüse. 1925 liefen mehr als 2.000 Schiffe den Hafen an.

Wie jede international wichtige Hafenstadt ist auch Alexandria eher ein kosmopolitischer Ort als eine typische Stadt ihres Landes. Hier regiert das Geschäft, wenn auch nicht in erster Linie mit Touristen, sondern mit Waren.

Nur gelegentlich wird das hektische Geschäftstreiben, welches auch hier Zeit mit Geld gleichsetzt, von ein paar abenteuersüchtigen Draufgängern gestört, die man dann aber entweder anpaßt oder aus der Gesellschaft Alexandrias stillschweigend ausstößt. Nur in den verwinkelten Gassen der westlichen Stadtteile ist noch Arabien zu hause, mit den engen, mehrstöckigen Häusern aus unverputzten Ziegeln, den Basaren und orientalischen Geheimnissen. So stehen sich in der Stadt Alexandria Containerschiff und Wasserpfeife gleichsam als Repräsentanten zweier Welten gegenüber, die durch ihren Kontrast den Flair der Stadt garantieren.

Die mittleren und westlichen Stadtteile

Mittelpunkt des europäischen Lebens ist die langgestreckte, baumbepflanzte *Place Mohammed Ali*, früher Place des Consuls, von den Arabern el-Menschija genannt, mit der Reiterstatue Mohammed Alis. Der Platz wurde bei dem Aufstand von 1882 stark mitgenommen. Erhalten blieben damals: im Nordosten die englische St. Markus Kirche und das St. Mark's Building, das der englischen Gemeinde zu Schul- und Verwaltungszwecken dient., im Osten die *Börse*, im Südwesten der *Justizpalast*.

Nördlich vom Muhammed-Ali Platz liegt der ehemalige französische Garten, der jetzt *Boulevard Saad Zaghloul* genannt wird; an seiner Ostseite die schottische Kirche St. Andrew. Von hier gelangt man nördlich weiter zum *Quai Port Est (Avenue-Promenade de la Reine Nazl)*, den neuen Kaianlagen des Osthafens, wo das französische Konsulat und der Ramle-Bahnhof liegen.

An der Ostseite des Mohammad-Ali-Platzes beginnt die verkehrsreiche *Rue Chérif Pascha*, Hauptsitz des Kleinhandels, mit eleganten Läden, auch in den Seitenstraßen.

Im Süden des Platzes befindet sich die *Rue des Soeurs* und ihre Fortsetzung, die lange *Rue Ibrahim I.er* (Straßenbahn Nr.1), die ein enges arabisches Viertel durchbrochen hat. Sie führt zum Stadtteil *Minet el-Bassal*, dem Mittelpunkt des Baumwollhandels. Die Rue Ibrahim mündet bei der den Mahmudija-Kanal überbrückenden *Pont Neuf* (auch *Pont Ibrahim*); von da weiter nach Gabbari und Meks. Am südlichen Ufer des Kanals liegt das Viertel *Minet el-Charkaouiyeh*, Sitz des Gemüsegroßhandels.

Von der Südostecke des Mohammed-Ali-Platzes gelangt man zu dem dreieckigen, nach der katholischen Katharinenkirche benannten *Square Ste-Catherine*. Von hier führt die *Rue Sidi Abil Dardar* (Straßenbahn Nr.4) nach Süden. Links liegt das *europäische Hospital*. Südlich davon liegt das *armenische Viertel*. Weiter vorbei an dem alten *protestantischen Friedhof*, dem *Gouvernementsgebäude*, der städtischen *Bibliothek* (tägl. außer Fr. und So. 9-12 und 16-19 h geöffnet) und einer *Gemäldesammlung* (deutsche Stiftung). Am Südende der Rue Sidi Ab Dardar liegt die Moschee Sidi Amr.

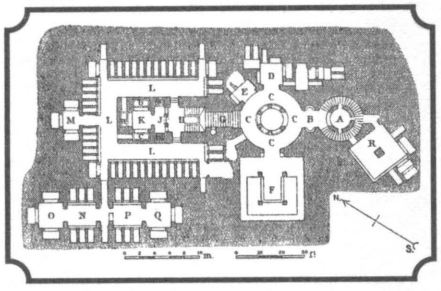
Im Süden der Stadt sind nur noch zwei altertümliche Stätten von Interesse: die Pompejussäule und die Katakomben von Kom esch-Schukafa.

Die *Pompejussäule* erhebt sich über dem Trümmerhügel des alten Serapeums von Alexandria. Die Säule, die an diesem einstigen Stierbestattungsplatz steht, ist von Kaiser Theodosius errichtet worden zur Erinnerung an den Sieg des Christentums und die Zerstörung des Serapeums 391 n.Chr. Im Mittelalter suchte man hier das Grab des Pompejus und gab der Säule dessen Namen. Dieses größte wohlerhaltene Monument des alten Alexandrias kann jeden Tag für 3 Pi. von 9-18 h besichtigt werden. Auf einer Treppe steigt man zu dem Plateau hinauf; überall sieht man die Spuren von Ausgrabungen. Die Säule besteht aus dem roten Granit von Assuan und ist mit dem korinthischen Kapitell und dem Sockel fast 27 m hoch. Im Umkreis der Säule befinden sich mehrere Steinsphingen und ein kopfloses Sitzbild Ramses II. Auf einer Holztreppe kann man zu den beiden leerstehenden und wenig lohnenden Gängen der Stiernekropole hinabsteigen.

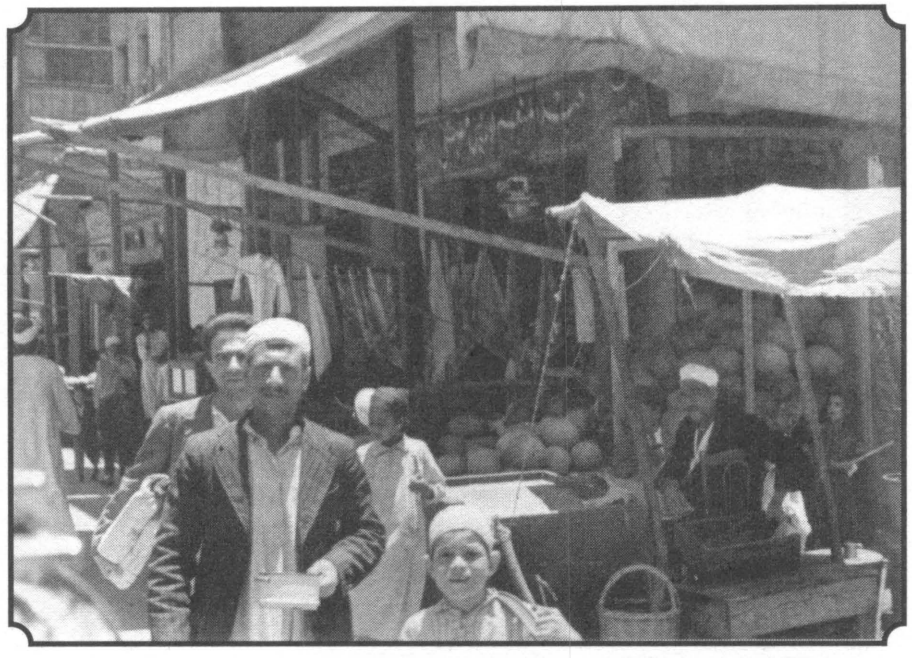
Die *Katakomben von Kom esch-Schukafa* (»Scherbenhügel«, geöffnet von 9-18 h, 5 Pi.) liegen am Südabhang eines von einem verlassenen Fort gekrönten und nun als Steinbruch dienenden Hügels. Die 1900 entdeckte Grabanlage ist die bedeutendste Alexandrias und stammt wohl aus dem zweiten nachchristlichen Jahrhundert. Moderne Treppen führen auf den Hügel zu dem wiederhergestellten Eingang des Grabes, dessen Räume in mehreren Stockwerken übereinander liegen. Es ist vielleicht die Begräbnisstätte eines Kultvereins; die Haupträume gehörten wohl dem Stifter und seiner Familie. Das Innere ist durch Holzbrücken und elektrische Beleuchtung bequem zugänglich.

Eine Wendeltreppe (Pl. A) führt in die Tiefe zu zwei Stockwerken, deren unteres meist unter Wasser steht; oben neben der Treppe ist eine später angelegte Sarkophagkammer (R). Vom Eingang zum oberen Stockwerk (B), an dem rechts und links halbkreisförmige Nischen mit Bänken liegen, gelangt man zu einer Rotunde (C), in deren Mitte, von einem Kuppelüberbau bedacht, ein Schacht zu tieferen Etagen führt. Rechts liegen zwei kleinere

Räume (D, E) mit Nischen und Sarkophagen, links ein größeres Zimmer, dessen Decke von vier Pfeilern getragen wird: darinnen das breite aus dem Fels gehauene Lager, auf dem der Leichenschmaus zu Ehren des Toten abgehalten wurde. - Die



sich weiter unten teilende Treppe (G), von der man die Haupträume des Grabes überblickt, führt um den zum unteren Geschoß gehenden Eingang herum (H) zur Vorhalle (J) der eigentlichen Grabkapelle (K). Diese enthält drei Nischen (a-c), in denen sich verzierte Sarkophage befinden. Die Wände der Nischen sind mit Darstellungen religiösen Inhalts geschmückt. Um die Grabkapelle läuft, aus der Vorhalle zugänglich, eine Galerie, in deren Wänden 91 Gräber in zwei Reihen übereinander angelegt sind. Jedes enthält mindestens drei Tote.



Daran an schließen sich die Sarkophagkammer (M) mit drei Sargnischen sowie die Säle N - Q mit Wandnischen und Sarkophagnischen

Kehren wir von unserem Ausflug zum Place *Muhammed Ali* zurück. Dort beginnt im Westen die *Rue de France*, die mit ihren Fortsetzungen Rue Masguid Terbana und Rue Ras et-Tin in das große arabische Viertel führt, das sich zwischen den beiden Häfen ausdehnt und mehrere Basare enthält. In der *Rue Masguid Terbana* liegt die 1684 erbaute, sehr hübsche *Terbana Moschee*. Die *Rue Ras et-Tin* wendet sich weiterhin nach Westen und durchquert das türkische Viertel, das die alte Insel Pharos einnimmt. Hier sind die Straßen weniger eng, Gärten lockern die Reihen der Häuser auf. Nördlich führt die Rue *Sidi Abou el-Abbas* zu dem Platze gleichen Namens, mit der 1767 von Algeriern erbauten *Grabmoschee des Abu 'l-Abbas el-Mursi*. In beiden Vierteln sieht man orientalisches Leben.

Die Rue Ras et-Tin endet am königlichen *Palast Ras et-Tin*, der 1925 von italienischen Künstlern erneuert und verschönert worden ist (bis 1928 unzugänglich). Die Straße führt nördlich um das Palais herum zum Yacht-Club und dem auf der Spitze des Vorgebirges schön gelegenen *Militärhospital*, in dessen Hof sich der den Eingang zum Westhafen bezeichnende Leuchtturm befindet.

Den Rückweg zum Muhammad-Ali-Platz nimmt man am besten über das *Marinearsenal*, am Westhafen entlang. Das *Fort Cafarelli*, eine Hauptbefestigung Napoleons, ist jetzt Signalstation. In der *Rue el-akhdar* befindet sich der Gold- und Silberbasar.

Die östlichen Stadtteile

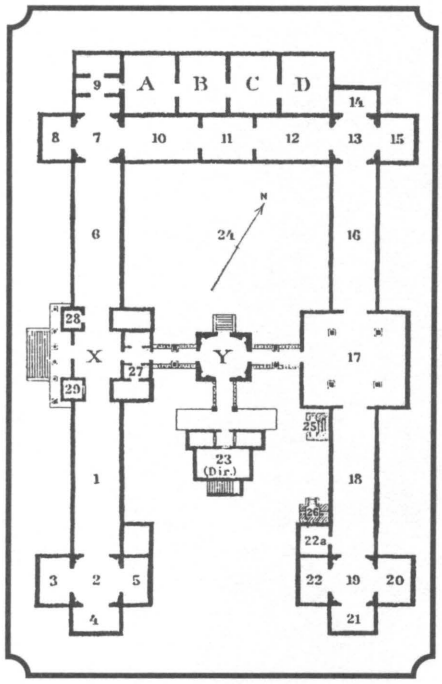
Die Hauptverkehrsstraße der östlichen Stadtteile, die vorwiegend von Europäern bewohnt werden, ist die *Rue Fu'ad Premier*, früher Rue de la Porte de Rosette. Sie führt am *Rathaus* vorüber zur *Porte Fouad I.er*, das die Stelle eines alten Stadttores einnimmt. Auf der Höhe von *Kom ed-Dik* liegt im Süden der Rue Fu'ad das *Reservoir der Trinkwasserleitung*. In der *Rue Nebi Daniel*, südlich der Rue Fu'ad liegt eine *Moschee mit den Gräbern Said Paschas*, des Prinzen Hassan und anderer Glieder der königlichen Familie. In der nördlichen Fortsetzung der Straße befindet sich die *koptische Markuskirche* und die stattliche *Synagoge* der starken jüdischen Gemeinde.

In der Rue *Sultan Hussein* (Straßenbahn Nr. 1 und 6) liegt rechts die *israelitische Schule* und links das *Greisenasyl* (vormals Kaiser-Wilhelm-Heim) der deutschen Borromäerinnen. Weiterhin erhebt sich auf einer Anhöhe neben dem israelitischen Friedhofe das *Regierungshospital*. In seinen Gartenanlagen befinden sich zahlreiche am Ort ausgegrabene antike Denkmäler und das Grab des früheren Direktors Dr. Schiess-Pascha. Die Rue Sultan Hussein führt weiter zu dem schönen Stadtpark. Der Straßenbahn folgend erreicht man die *Porte Fouad I.er*, in deren Nähe ein Denkmal für die im Weltkrieg gestorbenen französischen Soldaten steht. Weiterhin links befinden sich die großen *Friedhöfe der nicht-muslimischen Konfessionen*.

Die Straßenbahn führt weiter zum *Rond-Point*, von dem drei Straßen ausgehen. Südwestlich kommt man zum *Mahmudija-Kanal*, wenn man dem Farkha-Kanal folgt; im Südosten des Rond-Point liegen das *italienische* und das *englisch-schweizerische Hospital* sowie das *Gefängnis*. Nach Osten führt die *Rue du Palais* durch den Vorort *Hadra* zu dem öffentlichen *Nuzha-Garten* (Café, Konzerte, kleiner zoologischer Garten), einer der schönsten Gartenanlagen Ägyptens.

Einen Besuch wert ist auch das in der *Rue du Musée* gelegene, im griechischen Stil aufgeführte *Museum griechisch-römischer Altertümer*. Das 1903 gegründete Museum hat seine Bedeutung in der Zusammenfassung der für die Stadtgeschichte wichtigen antiken Denkmäler. Zutritt täglich 9-13:30 h und 15-17:30 h gegen 2 Piaster. Gesamtbillett für Museum, Pompejussäule und die Katakomben von Kom esch-Schukafa beläuft sich auf 8 Pi. Photographieren ist mit Handapparat gestattet. Direktor: Prof. Dr. E. Breccia.

Das Museum beinhaltet: *Im Vorsaal* (Pl. X) die Sammlung steinzeitlicher Messer und Geräte. Man kann die Heraklesstatue in der *Quergalerie* (Y) sehen. Im *1. Saal* sind die christlichen Altertümer aufgestellt (Grabsteine, Tonlampen, Gefäße). Im *2.-5. Saal* ist die Münzsammlung untergebracht. *Saal 6* hat die griechischen und lateinischen Inschriften (Papyri, Grabsteine). Die *Säle 7-9* führen größere altägyptische Denkmäler (Statuen, Sarkophage). *Saal A:* Pläne des alten und neuen Alexandria; *Saal B:* Mosaiken und Architekturteile. *Raum 10-13* führen kleinere ägyptische Skulpturen, ebenso *Saal 16*. Der *14. Saal* beherbergt große steinerne Sphingen, der *15. Raum* zeigt Fresken aus ägyptischen Gräbern. In *Saal Nr. 17* befinden sich mehrere Mumien und Kleinkunst. An



Museum griechisch-römischer Altertümer

diesen schließt sich ein Raum mit Keramik und Grabbeigaben an *(Nr. 18)*. Grabbeigaben und Mosaiken befinden sich auch in den *Sälen 19-22*. Die Quergalerie mit dem Heraklesstandbild führt zu einem Nebenraum (*Nr. 27*), in dem sich Obszönitäten befinden (Zutritt nur mit Erlaubnis der Direktion). Im Garten (*Nr. 24*) befindet sich ein wiederhergestelltes Krokodilsheiligtum. Die Nummern *25 und 26* des Lageplans sind rekonstruierte Grabanlagen aus der Ptolemäerzeit.

Alexandrias Umgebung

Von Alexandria nach *Ramle* benutzt man am besten die elektrische Bahn vom Ramle-Bahnhof aus (von 5:30 h bis 1 h nachts in ca. 30 min. für 2 Pi.). Ramle., nordöstlich von Alexandria gelegen, ist die Sommerfrische der wohlhabenden Familien Alexandrias und Kairos. Die fast 52.000 Einwohner zählende Stadt ist im Winter für Touristen wenig lohnend.

Die Bahn passiert in Alexandria das *königliche Institut für Hydrobiologie* mit einem kleinen Aquarium und einem Museum für Meereskunde. An den jüdischen und christlichen Friedhöfen vorbei zur Haltestelle *Chatby-les-Bains,* wo sich Seebäder und eine altgriechische Nekropole befinden.

Am *Sporting Club* ist der nächste Halt. Hier liegt die Rennbahn. Die Bahn läuft nun der von Alexandria kommenden Landstraße parallel. Schöner Blick auf den *Mareotis-See*, auf einer Anhöhe befindet sich ein vom Vizekönig Ismail errichtetes Schloß, das jetzt von der englischen Militärverwaltung als Kaserne benutzt wird. Schließlich kommt die elegante Villenkolonie von *Ramle* in Sicht. In der dortigen *Stanley-Bucht* befinden sich die bevorzugten Bäder der High Society.

Mit der Straßenbahnlinie 1 erreicht man die im Südwesten von Alexandria gelegenen Vororte *Gabbari* und *Meks* (Fahrzeit 45 min.; 1,5 Pi.). Von der Vorstadt Gabbari führt die elektrische Bahn durch die hügelige Nekropolis der Kaiserzeit. Meks ist ein orientalisches Dörfchen mit Seebädern.

Ausflug nach Abukir und Rosette

Eisenbahn: Nach *Rosette* 71 km, täglich 2 Züge. Fahrzeit 2 1/2 Stunden. 1. Klasse 49 Pi., 2.Klasse 27 Pi.

Nach *Abukir* 23 km, täglich 10 Züge. Fahrzeit 1 Stunde. 7 und 4 Pi., hin und zurück 9 und 6 Pi.

Abukir: Dorf mit seichtem Hafen, beliebte Sommerfrische mit Villen reicher Alexandriner. Auf der Reede wurde am 1.8.1798 Napoleons Flotte, die seine Invasionsarmee decken sollte, durch die englische unter Nelson vernichtend geschlagen.

Am Bahnhof stehen Esel bereit, auf denen man nach dem 20 min. entfernten *Fort Taufikija* reiten kann. Unweit davon liegen die unbedeutenden Trümmer der alten Stadt *Kanopus*. 500 m westlich befinden sich die sogenannten Bäder der Kleopatra, die Ruine einer antiken Badeanlage. Zurück zum Dorf Abukir und zum Bahnhof.

Rosette, arab. Raschid, mit fast ausschließlich ägyptischen Einwohnern (etwas über 15.000), liegt am Ausflusse des Nilarmes von Rosette. Malerisch sind die überdeckten Basare und die vier Moscheen. Die Festungswerke im Norden der Stadt sind nur mit Erlaubnis des Kommandanten zu besichtigen. Im Fort St. Julien wurde der berühmte Dreisprachenstein von Rosette entdeckt.

Nützliche Adressen in Alexandria

Bahnhof: Gare du Caire, mit Restaurant.

Hotels: *Claridge's Hotel*, Rue Fouad I.er 35; Bar, Dachgarten, 80 Zimmer (60 mit Bad); 60-150 Pi. pro Nacht, Pension 120-150 Pi.; Auto mit Gepäck vom Bahnhof 15 Pi., vom Hafen 40 Pi.

Majestic Hotel, Rue de l'Eglise Ecossaise; 200 Zimmer (50 mit Bad); von 50 Pi. an, Pension von 100 Pi. ab; Bedienung 10 %.

Regina Palace Hotel, Avenue-Promenade de la Reine Nazli; 120 Zimmer (40 mit Bad); 45-65 Pi., Pension 85-100 Pi.

Hotel Canal du Suez, Rue de l'Ancienne Bourse 9; 60 Zimmer; 20-25 Pi., Pension 50-60 Pi.

Hotel de France, Rue Champollion 5; 50 Zimmer; 20-25 Pi., Frühstück 8-10 Pi. Omnibus 5-10 Pi., israelitisch geführt.

Pension York, 26 Betten; 40-50 Pi.

Cafés: An der Place Muhammed Ali befinden sich mehrere, ansonsten in den östlichen Stadtteilen.

Restaurants: *Giovannidis*, Boulevard Saad Zaghloul 33, nahe dem Ramle-Bahnhof.

Brasserie Viennoise (Bierhaus), Rue Said I.er 11, beim Ramle-Bahnhof (führt deutsche und andere ausländische Zeitungen.)

Klubs: *Sultan Hussein Club*, im 1. Stock der Börse; europäische Gesellschaft.

Circolo Italiano, Rue Fouad I.er 4. Führen diejenigen ausländischen Zeitungen, die man auch im Lesezimmer der Börse erhalten kann.

Straßenbahnen: *Linie 1* über Rond-Point, Ramle-Bahnhof, Muhammed-Ali-Platz, Vorort Gabbari zum Vorort Meks.

Linie 2 vom Champs Elysee über Hauptbahnhof und M.A.-Platz zum Hafenzoll.

Linie 3 macht eine Rundfahrt durch die Stadt vom Ramle-Bahnhof aus über Ras et-Tin zurück zum Ramle-Bahnhof.

Linie 4 startet beim M.-A.-Platz und fährt über Haltestelle Pompejussäule zur Kom esch-Schukafa.

Linie 5 vom M.-A.-Platz zum Europäerviertel Ghet el-Enab.

Linie 6 vom Boulevard Saad Zaghloul über Rond-Point zum Nuzha-Garten.

Linie 7 geht vom Champs Elysee aus und führt über Hauptbahnhof und Ramle-Bahnhof zur Anfuschi-Bucht (mit Seebad).

Droschken: Einspänner 3 Pi., Zweispänner 4 Pi. je 10 Minuten.

Post: Nebenämter am Haupt- und am Ramle-Bahnhof.

Telegraph: Ägyptischer und englischer Telegraph am Boulevard Saad Zaghloul.

Konsulate: *Deutsches Reich*, *Großbritannien*, *Frankreich* und *USA* auf der Rue Fouad I.er. *Italien* Rue Said Premier beim Ramle-Bahnhof. *Ungarn* Rue Nebi Daniel 8.

Reisebureaus: *Cook & Son*, Rue Fouad I.er 2; *Cox & Kings Shipping Agency*, Rue Cherif Pacha 27.

Dampferagenturen: *Lloyd Triestino; »Sitmar«; Messageries Maritimes Khedivial Mail Line; Rumänische Postdampferlinie.*

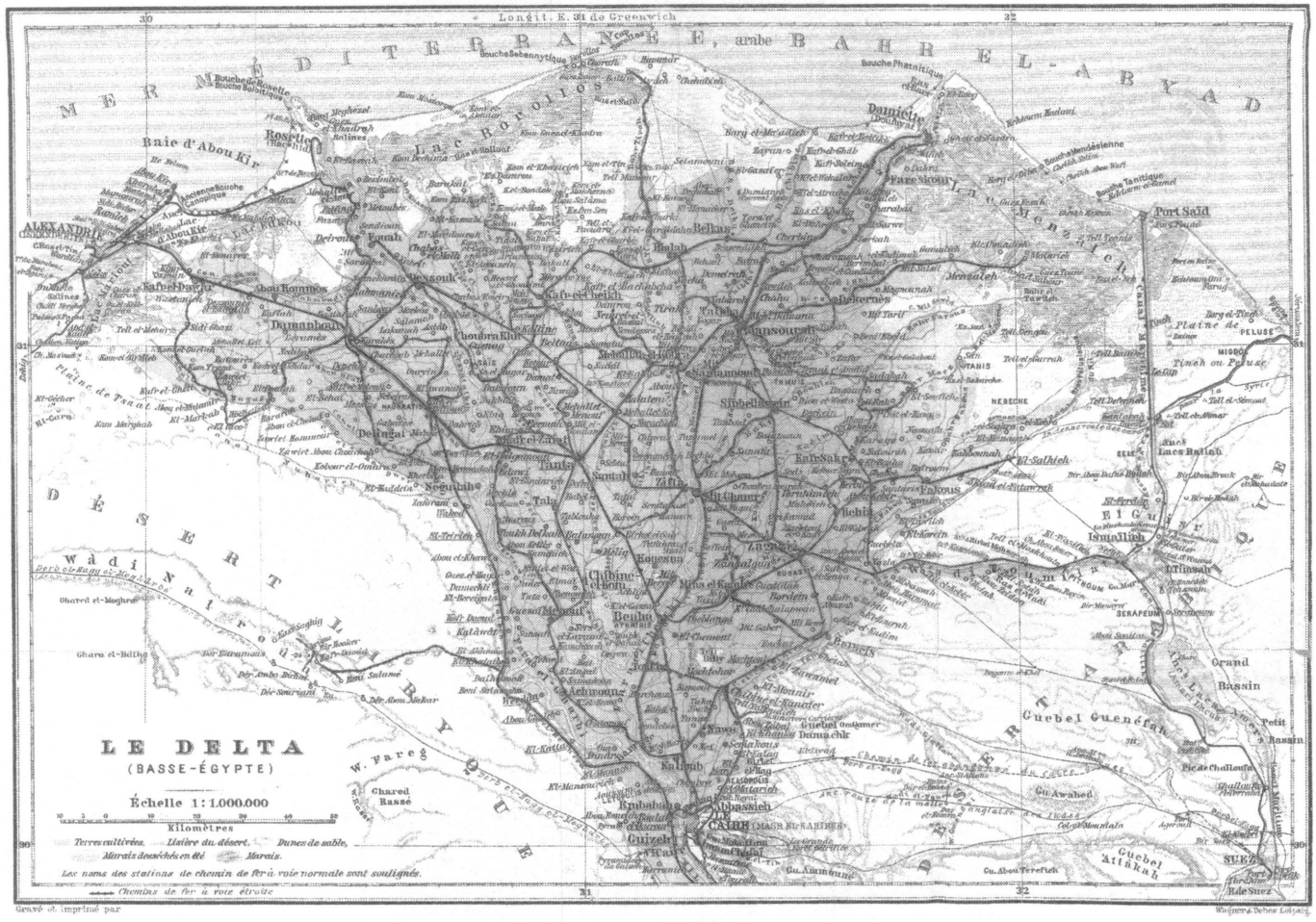
Banken: *Deutsch Orientbank, National Bank of Egypt, Barclay's, Credit Lyonnais, Banco Italo-Egiziano, Ottomanbank.*

Ärzte: Vom Augenarzt bis zum Urologen alles vorhanden.

Buchhandlungen: *L. Schuler*, Rue Cheif Pacha 6, besitzt öfters seltene Werke. Photographien sind in allen Buchläden zu erstehen.

Theater: *Théatre Mohammed Ali, Nuovo Teatro Alhambra.*

Kirchen: siehe Text.



Landschaftliche Umgebung Alexandrias

Ein Ausflug in die landschaftlich eigenartige Mareotis-Landschaft ist von Februar bis April, wenn die Wüstenflora in Blüte steht, sehr lohnend. Südlich von der Nehrung, auf der Alexandria liegt, dehnte sich bereits im Altertum ein großes Binnengewässer aus, der Mareotis See. Seine Ufer waren äußerst fruchtbar, bis der See im Mittelalter austrocknete. Bei der Belagerung von Alexandria 1801 durchstachen die Briten die Dünen bei Abukir. Das hereinbrechende Meer vernichtete 150 Ortschaften und bedeckt heute noch mehr als 200 qkm. Die ägyptische Regierung hat den Plan der Trockenlegung 1926 wieder aufgenommen. Der Wasserstand des Sees liegt 2,5m unter dem Meeresspiegel. Die Landschaft ist meist von arabischen Beduinen bevölkert, die teils in kleinen Dörfern, teils in Zelten wohnen und Kamelhandel und Schafzucht treiben. Gerste gedeiht gut, auch Wein- und Obstpflanzungen hat man wieder begonnen.

Von Alexandria nach Kairo

Die Bahnstrecke Alexandria-Kairo wurde 1855 in Betrieb genommen und ist damit die älteste im ganzen Orient. Ihre Länge beträgt 209 km. Ein Expreßzug bewältigt die Distanz in 3-3,5 Std., Personenzüge benötigen zwischen 6 und 7 1/4 Std. Speisewagen führen der Mittag- und Abendexpreß, Schlafwagen führt der Nachtpersonenzug. Die. Preise belaufen sich für die 1. Klasse auf 1 Äg. Pf. 23 Pi. und für die 2. Klasse auf 66 Pi.

Nachdem die Bahn den Bahnhof von Alexandria verlassen hat, überschreitet sie den Farcha-Kanal. Bald erscheint der Mareotis-See, der in der Überschwemmungszeit stellenweise bis an den Bahndamm heranreicht. Auf einer Drehbrücke geht es über den Makmudija-Kanal, dessen Lauf man noch ein ganzes Stück an den Segeln der Boote, die über den Ufern sichtbar sind, verfolgen kann. *Haltestelle el-Malluha* nach 13 km. Man sieht die ersten Baumwollfelder. Es folgen mehrere unbedeutende Dörfer, deren graue, von Kuppeln bekrönte Lehmhäuser für die Deltalandschaft besonders charakteristisch sind. 45 km *Abu Hommus*. Nach 61 km die Stadt *Damanhur*, mit 47870 Einwohnern, ein wichtiger Lagerplatz für Baumwolle. Aus den auf einer Anhöhe gelegenen Häuseranlagen ragen die Türme einer Kirche hervor; bei der Stadt mehrere Fabriken zur Baumwollentkörnung; dicht an der Bahn der arabische Friedhof. Damanhur ist auch Ausgangspunkt mehrerer Kleinbahnen. - 77 km *Saft el-Melek*. - 86 km Teh el-Barud, Dorf mit großem Ruinenhügel. Die Bahn führt nun an einem größeren Bewässerungskanal entlang. Man sieht Fellachen, die mit Schöpfrädern das Wasser auf die Acker heben. Das Fruchtland wird reicher. Auf einer Eisenbrücke fährt man über den Nilarm von Rosette nach *Kafr ez-Zaijat* (104 km), einer Kreisstadt mit lebhaftem Handel. Die Bahn überschreitet mehrere von Schiffen belebte Kanäle, bevor sie nach 122 km in *Tanta* einfährt. Diese Stadt mit 74.200 Einwohnern besitzt große öffentliche Gebäude, Kirchen, Basare und ein großes Schloß des Königs. Die zweitgrößte Hochschule des Landes befindet sich in Tanta (78 Professoren, 2.067 Studenten, Bibliothek mit 8.532 Bänden, davon 1.985 Handschriften), sowie ein wichtiger Baumwollmarkt und mehrere Kleinbahnen. 150 km *Kuwesna*. Unweit am Nilarm von Damiette ein großes königliches Schloß, in dem 1854 Abbas angeblich eines gewaltsamen Todes starb. Die Bahn überquert

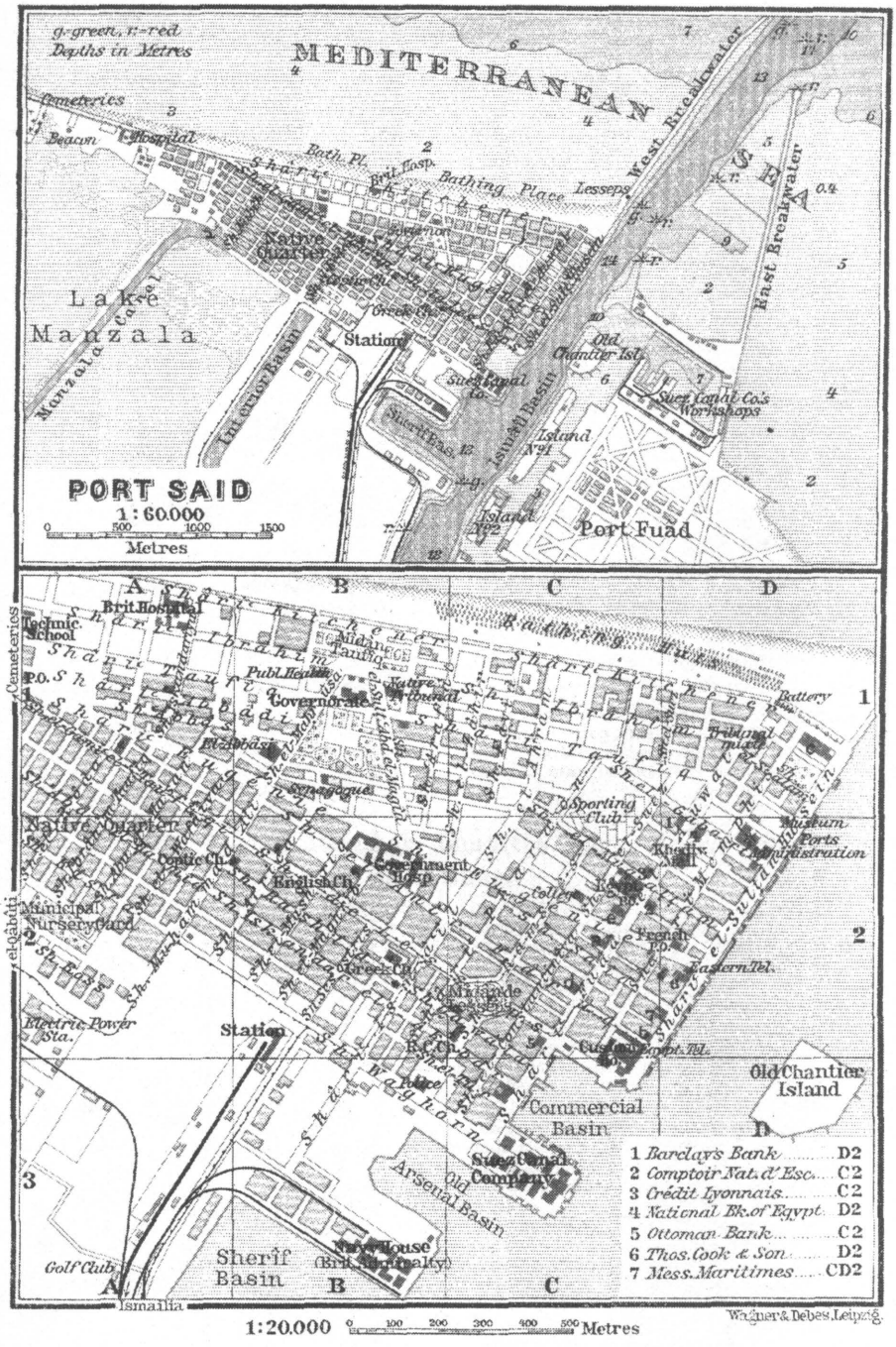
den Nilarm von Damiette und erreicht *Benha* (162 km). Die Stadt hat 18.600 Einwohner und ist ein Knotenpunkt der Bahn zum Suez-Kanal. Montags findet hier großer Markt statt. - Jenseits Benha geht es über den großen Taufikija-Kanal. Bei *Tuch* (175 km) dämmern die Bergketten am Nil herauf. 194 km *Kaljub*. Rechts in der Ferne die Pyramiden, die Bahn geht über den Scharkawija-Kanal. Die libysche Bergkette wird klarer, ebenso das Mokattam-Gebirge mit der Zitadelle und den Minaretten der Moschee Muhammad Alis. Gärten und Landhäuser erscheinen. Links die Trümmerstätte von Heliopolis, Kubba, die Residenz des Königs und die Vorstadt Abbasija. Die Bahn endet im Hauptbahnhof von Kairo (209 km).

PORT SAID

Port Said, die Hauptstadt des ägyptischen Gouvernements Suez Canal, nach dem Vizekönig Said benannt, liegt im äußersten Osten einer Insel, die zu der das Mittelmeer vom Manzalasee trennenden Landnehrung gehört. Die Stadt verdankt ihre Gründung in unfruchtbarer, öder Gegend dem Suezkanal und hat seit Anfang dieses Jahrhunderts einen sehr bedeutenden Aufschwung genommen (Einwohner 1883: 17.000; 1917: 75.200; 1927: 100.000). Die Stadt liegt am nördlichen Ende des Kanals.

Ankunft zur See. Die aus niederen Sanddünen bestehende Wüste sieht man erst, wenn man bereits in dem vom Nil getrübten Uferwasser fährt. Die durch Bojen bezeichnete Einfahrt ist 700 m breit. Das Schiff legt nicht am Kai an, man wird mit Ruderbooten zum Zollamt gebracht (2 Pi. am Tage, 4 Pi. in der Nacht). Der 230 ha große Hafen hat 10-13 m Tiefe, die mühsam durch Baggerungen erhalten wird. Zwei gewaltige Wellenbrecher sichern ihn. Am Anfang des westlichen erhebt sich beim Ende des Quai de Lesseps ein (mit Sockel) 17 m hohes Standbild des Erbauers des Suezkanals, Ferdinand de Lesseps, 1899 errichtet. Das Hauptbecken des 89 ha großen Binnenhafens ist das Ismail Basin, mit drei Nebenbassins: Handelshafen, Marinearsenal und das Sherif Basin. Zwischen den beiden ersten liegt das stattliche Gebäude der Kanalgesellschaft, zwischen den zweiten und dritten der Sitz der englischen Seebehörde. Südlich schließt sich an das Ismail Basin das »Afrikabecken« mit Viehquarantäne und Wasserwerken an.

Die Stadt ist regelmäßig angelegt, mit rechtwinklig sich kreuzenden Straßen. Am Uferkai liegen die Bureaus der großen Schiffahrtsgesellschaften, ein kleines ägyptisches Altertümermuseum (3 Pi.), das Gebäude der Hafenverwaltung mit dem 56 m hohem Leuchtturm und am Südwestende das Zollamt. Das Regierungshospital liegt auf dem Plan in B 2, das arabische Viertel in A 2. Die europäischen und muhammedanischen Friedhöfe liegen ganz im Westen von Port Said. Östlich der Stadt und südlich vom Hafen der Suezkanalgesellschaft liegt die Stadt Port Fuad, 1926 von der Suezkanalgesellschaft als Wohnstätte für ihre Arbeiter und Beamten gegründet und nach dem herrschenden König benannt.



Nützliche Adressen in Port Said

Bahnhof: 10 min westlich vom Zollamt.

Hotels: *Eastern Exchange Hotel*; Aufzüge, Garten, 100 Zimmer; 80-100 Pi.
Casino Palace; Badeanstalt, Garten, Blick aufs Meer, 85 Zimmer, 120-130 Pi.
Hotel de la Poste; 50 Zimmer; 70-90 Pi. (gelobt).

Banken: *National Bank of Egypt, Barclay's Bank, Credit Lyonnais.*

Droschken: Zweispänner in der Stadt 4, zum Bahnhof 5, die Std. 12 Pi.

Post: ägyptische und französische.

Telegraph: ägyptischer und englischer.

Konsulate: Deutsches Reich, Österreich, Großbritannien, Frankreich, Belgien, Dänemark, Niederlande, Italien, USA, Norwegen, Schweden und Spanien.

Dampferagenturen: alle von Rang.

Ärzte: Dr. P. Sander (Allgem., Ohren, Nase, Rachen); Regierungshospital; englisches Hospital

Kirchen: Engl. Kirche »Holy Epiphany«; röm.-kath. Ste-Eugenie; griech.-orth. St. Johannes; kopt. Heilige Maria.

Der Suezkanal

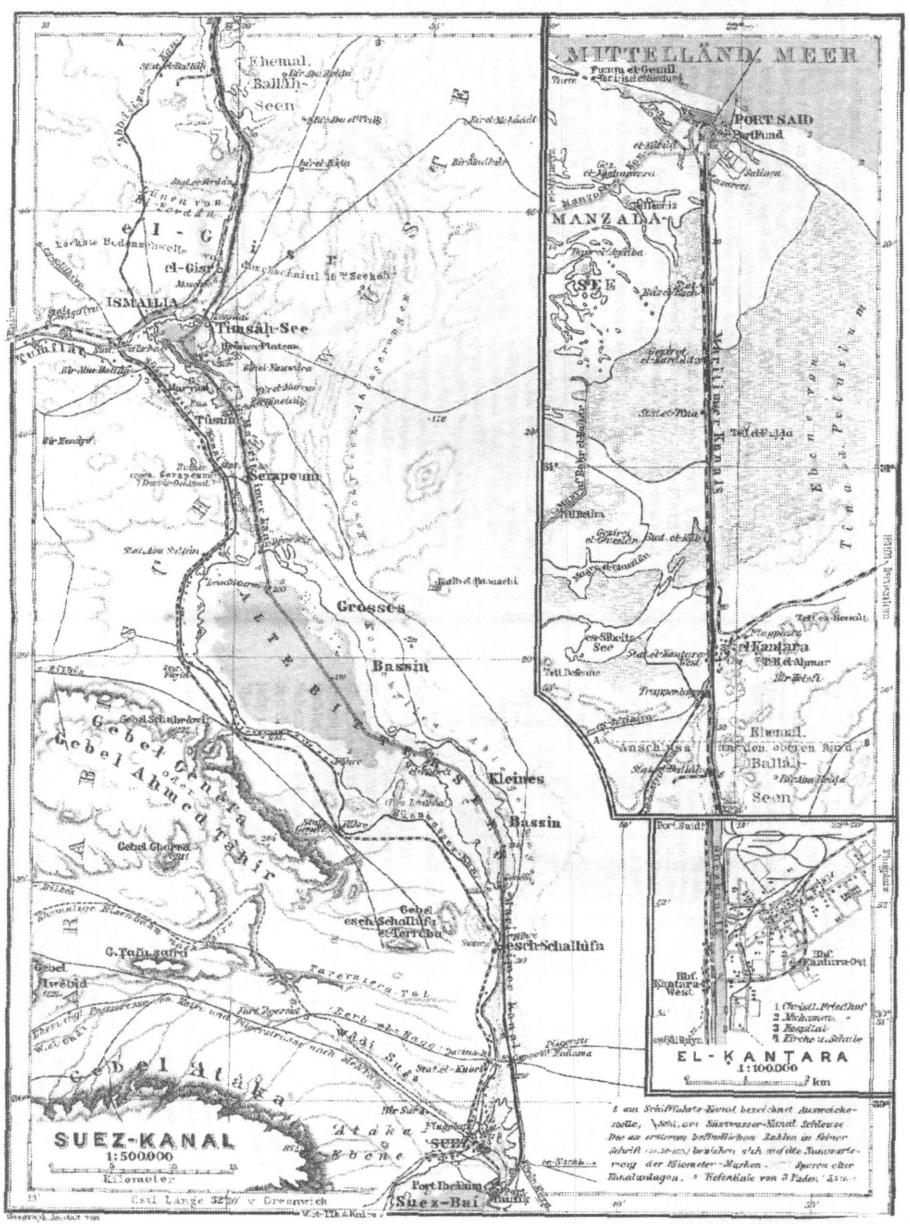
Die Befahrung des Suezkanals bietet nur auf einem großen Schiff Interesse, wo man vom Deck über die Dämme auf das Land sehen kann. Die Fahrt von Suez nach Port Said nimmt 15-18 Std. in Anspruch. Zur Schonung der Kanalböschung, die durch starken Wellenschlag leiden würde, ist jedem Schiff nur eine bestimmte Geschwindigkeit erlaubt (10 km/h). Nur in den großen Bitterseen darf mit voller Kraft gefahren werden.

Der Kanal hat eine Länge von 168 km (90,7 Seemeilen), die alle 5 km am östlichen Ufer markiert sind. Die Tiefe beträgt 11-12 m, der zulässige Tiefgang der Schiffe 9,75 m. Die Kanalbreite beträgt zwischen 95 und 160 m. Der Kanal hat, im Gegensatz zum Panama- oder Nordostseekanal, keine Schleusen. In der Nähe der Anlegestationen sind Ausweichstellen für die großen Dampfer angebracht.

Wer den Besuch des Suezkanals mit der Rückreise nach Europa verbindet, kann in Suez einen der großen indischen, australischen oder ostasiatischen Dampfer besteigen. Da von Februar bis Juni der Andrang sehr stark zu sein pflegt, erkundige man sich in Kairo rechtzeitig in den Dampferagenturen und sichere sich einen Platz. Man erfährt die genaue Abfahrtszeit und ob Plätze frei sind erst nach Abfahrt der Dampfer aus Aden (Jemen), d.h. 3-4 Tage vor ihrer Ankunft in Suez.

Von Port Said nach Kairo

Die Eisenbahn legt von Port Said nach Kairo 239 km zurück. Der Expresszug führt einen Speisewagen und benötigt 4 Std. Die l. Klasse kostet 135 Pi., die 2. Klasse 73 Pi.



Die Bahn fährt am Suezkanal entlang. Der erste wichtigere Haltebahnhof ist nach 47 km *Kantara-West*. Der Ort liegt jenseits des Kanals bei dem Bahnhof Kantara-Ost, dem Ausgangspunkt der während des Weltkriegs angelegten Palästinabahn (Jerusalem in 9 1/2 Std., Haifa in 10 Std.). Die Bahn nach Kairo durchschneidet sodann die Ballachseen und verläßt nach 67 km den Kanal in südwestliche Richtung, wo nach 80 km *Ismailija* liegt. Diese freundliche Stadt von 15.500 Einwohnern beherbergt eine große englische Garnison (die den Suezkanal schützen soll) und wird von einem eigenen Gouverneur verwaltet. Bei der Abfahrt hat man noch einen Blick auf den azurblauen Timsah-See. Die Bahnlinie führt nun durch die Arabische Wüste am Ismailija-Kanal entlang. Nach 129 km passiert der Zug *Tell el-Kebir*, bekannt durch die Niederlage Urabi Paschas 1882. Kurz vor der Stadt der Friedhof der damals gefallenen Engländer. Nach 140 km beginnt das Fruchtland des östlichen Deltas. Die Landschaft ist wasser- und baumreicher.

Knappe 80 km vor Kairo liegt die Stadt *Zagazig*, die mit 42.000 Einwohnern der Hauptort des ägyptischen Baumwoll- und Getreidehandels ist. Viele europäische Kaufleute haben hier Kontore. Bei Km 184 überschreitet die Bahn den Taufikija-Kanal und erreicht nach 10 km *Benha*, wo die Linie von Alexandria einmündet. Der nächste Bahnhof ist die Endstation Kairo (239 km).

Kairo

Kairo, el-Kahira, Masr el-Kahira, auch kurzweg Masr genannt, unter 30° 4' nördlicher Breite und 31° 17' östlicher Länge von Greenwich, liegt am rechten Ufer des Nils, etwa 20 km südlich des sog. »Kuhbauchs«, der Stelle, wo der Strom sich in den Rosette- und den Damiette-Arm teilt. Nicht unzutreffend wird Kairo »der Diamantknopf am Griffe des Deltafächers« genannt. Am Ostrande der Stadt, die über eine halbe Quadratmeile bedeckt, erheben sich die nackten rötlichen Felswände des Mokattam-Gebirges, des Anfangs der östlichen Wüste. Nach Süden hin reicht die Stadt bis nach Alt-Kairo, nach Westen erstreckt sie sich bis nach der Insel Gezira und umschließt auch die Vorstadt Bulaq.

Kairo ist bei weitem die größte Stadt Afrikas und der arabischen Welt, die Residenz des Königs von Ägypten und Sitz aller obersten Behörden. Sie wird von einem eigenen Gouverneur verwaltet. Die Zahl der Einwohner betrug nach der Volkszählung von 1927 einschließlich des Vorortes Heluan 1.060.000. Unter den Europäern bilden Griechen und Italiener die Mehrheit. Das deutsche Element ist seit dem Weltkrieg nur sehr schwach vertre-

ten. Die Mehrzahl der Einwohner sind Mohammedaner. Die Christen zerfallen in orthodoxe und katholische Kopten, griechisch-orthodoxe, Katholiken, verschiedene orientalische Sekten und Protestanten. Auch die Juden sind mit mehr als 30.000 Bürgern stark vertreten.

Stadtgeschichte. Als den ältesten Vorläufer von Kairo kann man die nur wenige Kilometer entfernte altägyptische Hauptstadt Memphis ansehen. Von dieser Stadt ist kaum etwas erhalten, dafür mehr von der römisch-byzantinischen Stadt Babylon, die heute ein Teil Alt-Kairos ist. Unweit davon wurde 641 n.Chr. die Ortschaft al-Fustat aus dem Boden gestampft, die erste islamische Gründung. Als die Fatimiden im 10. Jahrhundert Ägypten eroberten, gründeten sie 969 die Stadt al-Kahira (»die Siegreiche«), von der der Name Kairo abgeleitet ist. Ein Jahr später wurde die große al-Azhar-Moschee erbaut. 200 Jahre später begann die fast 100 Jahre währende Herrschaft der Ayyubiden, deren prominentester Fürst Saladin gewesen ist. Dieser verstärkte die Stadtmauern und erbaute die Zitadelle auf dem Ausläufer des Mokattam-Gebirges. Auf die Ayyubiden folgten die Mameluken, deren zwei aufeinanderfolgende Dynastien das Stadtbild von Kairo durch Bauten von hoher Quantität wie Qualität verschönerten. Grund zu bauen hatten die Mameluken freilich genug: 1303 zerstörte ein Erdbeben Kairo, 1400 der mongolische Eroberer Timur Lenk. Auf dem Höhepunkt mamelukescher Macht war Kairo neben Damaskus zweite Hauptstadt eines Reiches, das sich von Ägypten über Syrien bis zum Libanon hinzog.

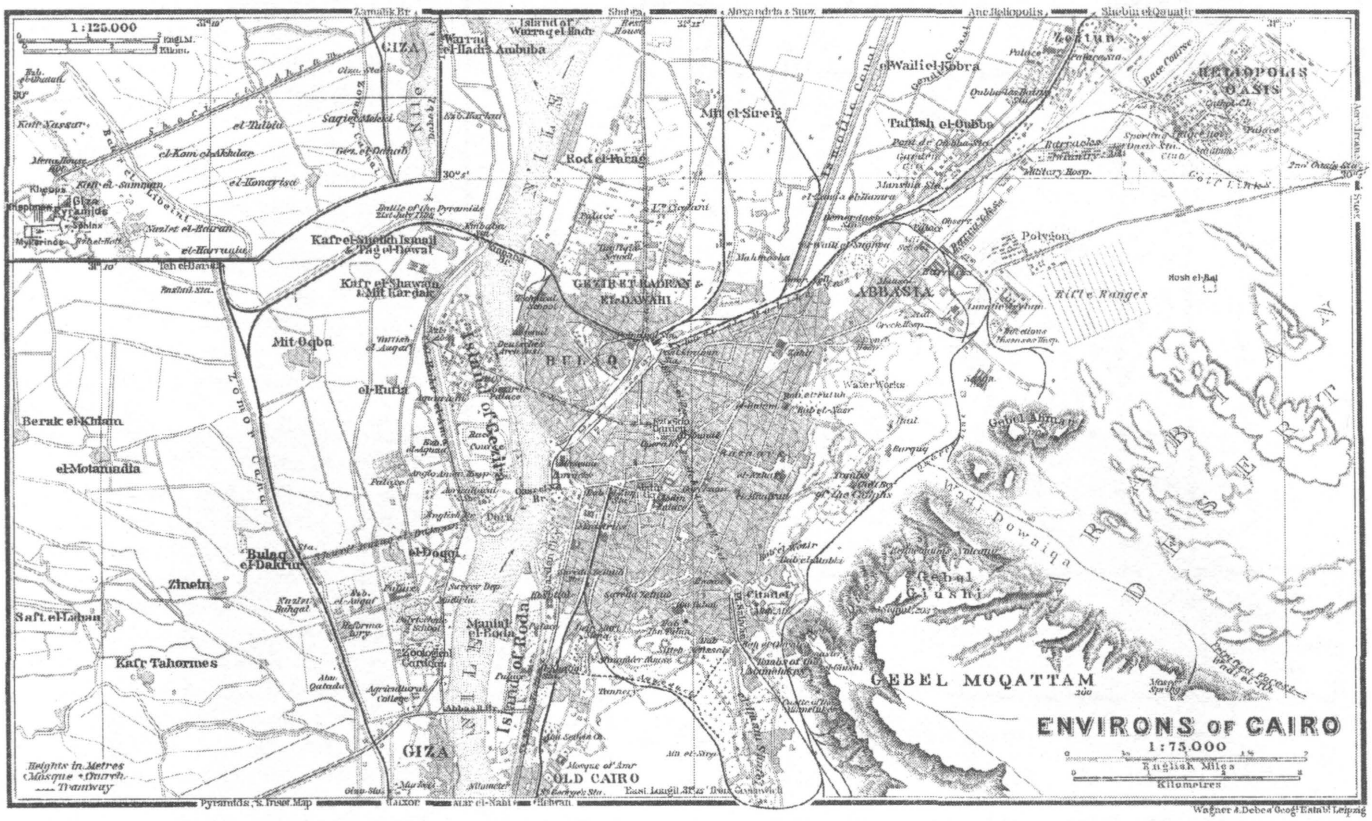
1517 fiel Kairo den erobernden Osmanen in die Hände, die den letzten Mamelukenherrscher an einem der Stadttore aufknüpften. Unter der neuen türkischen Herrschaft verfiel sowohl die Kunst als auch das Stadtbild von Kairo. 1798 wurde Kairo von den Franzosen unter Bonaparte erobert, die die Stadt drei Jahre später den Briten überlassen mußten. Diese überließen Kairo den Türken, woraufhin Mohammad Ali die Macht an sich riß.. Er festigte sie, indem er 1811 die verbliebenen Mameluken auf der Zitadelle von Kairo umbringen ließ. Unter seiner Führung wurde Kairo die Hauptstadt eines relativ unabhängigen Landes. 1882 wurde Kairo im Zuge des Aufstands von Urabi Pascha von den Briten besetzt und das Land faktisch den Engländern unterstellt. Seither spielen die Briten im Leben der Stadt keine kleine Rolle, wenn sich ihre Präsenz auch darin am harmlosesten ausdrückt, daß nun Straßennamen in englischer und arabischer Sprache angeschlagen sind (midan = square = Platz; schari = street = Straße).

Kairo gibt es in gewissem Sinne dreimal. Da ist zum einen das europäische Kairo, das sich in abendländischen Institutionen und Kultureinrichtungen westlicher Prägung manifestiert. Diesem gegenüber steht das unverfälscht islamische Kairo, das quasi an jeder Straßenecke eine Moschee hat und in dessen verwinkelten Gassen Ausländer alles andere als gern gesehene Gäste sind. Das dritte Kairo ist das Kairo der Öffentlichkeit, das seinen Besuchern gegen Geld einen Teil seiner kulturellen Schätze zu zeigen bereit ist, sich in seinem Innern jedoch genauso gegen die Europäisierung sträubt wie jede andere ägyptische Stadt. Aus diesem Grunde sind Automobile selbst in dieser Metropole noch ein relativ seltener Anblick, die Verkehrswege gehören nach wie vor noch den Droschken. Nur sehr wohlhabende Europäer und Ägypter leisten sich den Luxus eines motorbetriebenen Fahrzeuges.

Die Ezbekija und die Neustadt

Im Mittelpunkt des Fremdenverkehrs, zwischen dem alten arabischen Kairo und der seit Mitte des 19. Jahrhunderts nach europäischem Muster erbauten Neustadt, liegt auf der Stelle des alten Ezbekija Sees der *Ezbekija-Garten,* benannt nach dem Emir Ezbek, der im 15. Jahrhundert siegreich gegen die Türken kämpfte. Der 1870 angelegte, 8,25 ha große Garten (Eintritt 1/2 Pi.) enthält viele seltene Baum- und Straucharten. Im nördlichen Teil befindet sich ein Café und ein englisches Soldatenheim, im Süden des Gartens liegt das arabische Theater.

Südlich der Ezbekija liegt das *Opernhaus,* davor auf dem Opernplatz ein Reiterstandbild. Von hier aus führt nach Süden die *Schari Abdin* zum *Midan Abdin,* an dem rechts eine Kaserne, links der königliche Palast liegt. Östlich des Opernhauses befinden sich das *Internationale Gericht* und die *Hauptpost* sowie die *Bank des Crédit Lyonnais.*



Im Westen der Ezbekija breiten sich bis zum Nil und der Schari el-Malika Nazli die Stadtviertel Ismailija und Taufikija aus. Die *Ismailija* verdankt ihre Entstehung der Baulust des Khediven Ismail, der jedermann gegen die Verpflichtung, innerhalb von 18 Monaten ein Haus von mindestens 30.000 Franc Wert zu bauen, das Grundstück dazu schenkte. Wenn auch nicht mehr wie früher das vornehmste Wohnviertel, ist es doch noch immer der Sitz des europäischen Handels. Hier liegen mehrere der großen Hotels und Banken, Bureaus der großen Geschäftshäuser, Warenhäuser, viele Konsulate sowie Paläste reicher Europäer, Levantiner und Ägypter.

Ismailija und Taufikija werden durch die breite und verkehrsreiche Schari Fuad I. voneinander geschieden, die westlich an der Ezbekija beginnend durch den Stadtteil Bulaq und weiterhin über den Nil durch Gezira zur Zamalik-Brücke führt.

Am Ostufer befinden sich das *Ägyptische Museum* mit der *Altertümerverwaltung* und die britische Kaserne *Kasr el-Nil.* Östlich davon befindet sich der Midan Ismailija, von dem aus nach Süden die Schari Kasr el-Aini führt: rechts der *Palast Ismailija* und ein an der Stelle des ehemaligen Palastes Kasr ed-Dubara neuerbautes, elegantes Häuserviertel, das u.a. die Residenz des englischen Hochkommissars enthält. Südwärts schließt sich das neue Viertel *Garden City* an. Im Osten befinden sich mehrere Ministerien und Forschungseinrichtungen.

Das 1923 eingeweihte *Parlamentsgebäude* liegt an der Schari Dar en-Nijaba. Weiter im Süden befindet sich das *französische Archäologische Institut* und das 1830 gegründete *britische Militärhospital Kasr el-Aini.* Vom Stadtteil Fumm el-Chalig aus, der überwiegend von Ägyptern bewohnt wird, kommt man nach Alt-Kairo.

Das oben bereits angesprochene *Ägyptische Museum Kairo* liegt am Nil in der Rue Mariette Pascha. Es enthält die im Niltale gefundenen ägyptischen und griechischen Altertümer. Die Sammlung ist die größte und bedeutendste ihrer Art. Durch die von der ägyptischen Altertümerverwaltung alljährlich veranstalteten archäologischen Unternehmen, durch Ankäufe sowie durch fremde Ausgrabungen, deren Ertrag dem Museum bis auf die dem Ausgräber als Ehrengeschenk zu überlassenden Stücke abgetreten werden muß, erfährt sie beständig starken Zuwachs.

Das Museum ist täglich, mit Ausnahme des Montags und der öffentlichen Feiertage, von 9-16 h geöffnet. Eintritt 10 Pi.

Das Museumsgebäude (10.000 qm) ist 1897-1902 im griechisch-römischen Stil erbaut worden. In dem westlich an das Museum anschließenden Gebäude ist die Altertümerverwaltung beheimatet.

Für besondere Studien wende man sich an den Direktor oder Konservator. Kopieren, Skizzieren, Photographieren mit der Handkamera ist gestattet, außer bei den neusten Erwerbungen in der Eingangshalle und den Gegenständen aus dem Grab des Tutanchamun; zum Aufstellen eines Stativs ist Erlaubnis erforderlich.

Das Parterre enthält die größten Denkmäler. Die große Galerie enthält Steinsärge aus dem Alten und Mittleren Reich sowie die neuesten Erwerbungen. Die Pfeilerhalle (Portique des Quatre Piliers) beherbergt zwei Statuen (Sesostris III. und IV.) und zwei Holzbarken.

Die Denkmäler aus dem Alten Reich haben in der Galerie A und in den Räumen B-D Platz gefunden. In der Galerie befinden sich Statuen und Grabreliefs, in B-D befinden sich die Meisterwerke der Bildhauerkunst des Alten Reichs. Es handelt sich dabei meist um Königsbildnisse.

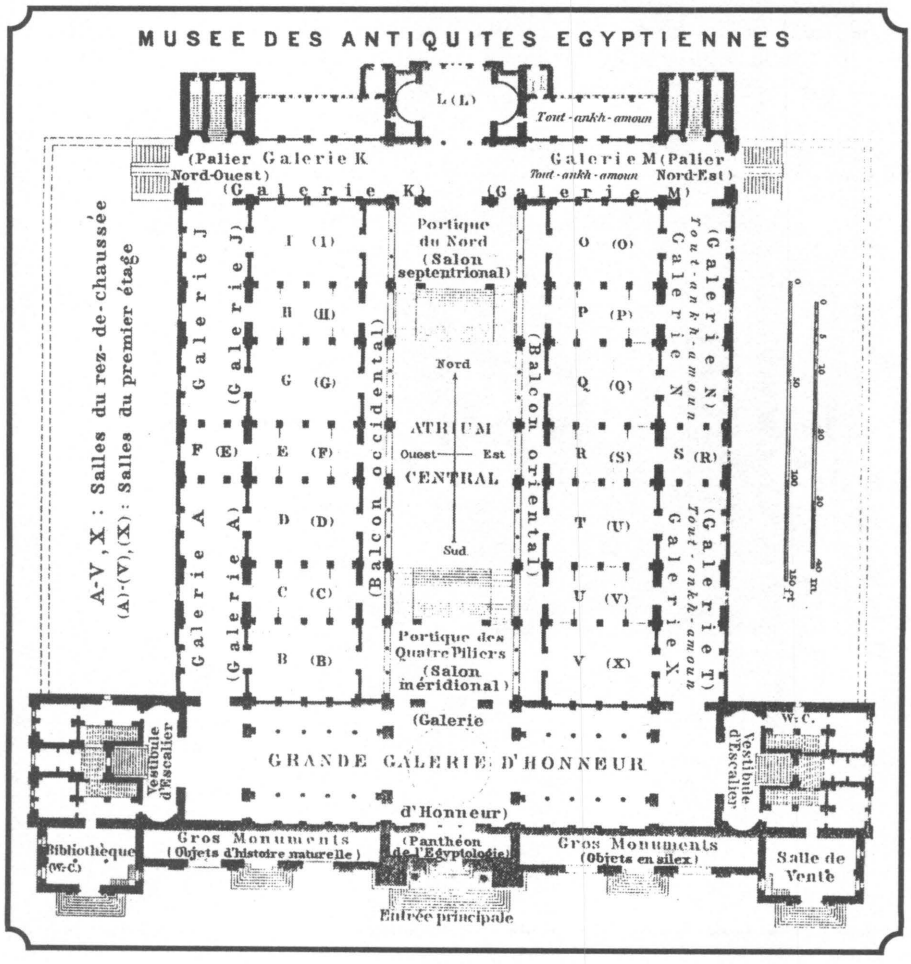
Die Denkmäler aus dem Mittleren Reich und der 2. Zwischenzeit befinden sich in den Galerien F, J und im Saal G (mehrere Königsbildnisse, auch als Sphinx; Privatstatuen und Grabsteine).

Die zahlreichen Denkmäler des Neuen Reichs breiten sich über die Räume und Galerien H-O aus (Statuen, Reliefs, Sarkophage, Stelen). Im Atrium central, einem Lichthof, befinden sich die größten Ausstellungsstücke. Kolossalstatuen reihen sich an Altäre und Königssarkophage, zu beachten sind auch der Palastfußboden aus Amarna und die Spitze der Pyramide Amenemhets III. aus Dahschur.

Die Denkmäler der Spätzeit befinden sich in den Sälen Q und S. Es handelt sich dabei hauptsächlich um Götterschreine und Götterstatuen. Galerie X leitet zu den griechisch-römischen und koptischen Denkmälern über, die die Räume T, U und V schmücken (Grabsteine, Särge, Reliefs, Herrscherstatuen, Gipsabguß des Steins von Rosette).

Das obere Stockwerk enthält die kleineren antiken Objekte. In der großen Galerie sind Möbel und allerlei Gefäße ausgestellt. Der Raum südlich davon ist das Panthéon de l'Egyptologie, in dem sich die Büsten berühmter Ägyptologen befinden.

Galerie A: Holzsärge und Mumie König Merenres. Saal B: Prunktafeln und Grabsteine der Könige der ersten beiden Dynastien. Saal C: Särge und Mumien aus dem Mittleren Reich. Saal D: Grabbeigaben des Alten und Mittleren Reichs. Pfeilerraum E: Särge der Spätzeit. Säle F und G: Grabausstattungen aus dem Mittleren und Neuen Reich. Saal H: Särge und Grabausstattung eines Hofbeamten. Saal I: Fundstücke aus thebanischen Königsgräbern. Galerie J: Särge der Spätzeit und der griechischen Periode. Galerie K: Königsmumien. Großer Nordsaal: die Särge und Mumien von Sethos I., Ramses II, Merenptah und Ramses III. Dazu die Alabasterkrüge für die Eingeweide. Saal L: Schmucksachen und



Edelsteine. Galerie M: Königsmumien der 18. Dynastie. Der Grabschatz des Tutanchamun befindet sich in den Galerien M, N, R und T sowie in dem an M nördlich anstoßenden Saal. Saal O enthält Särge und Mumien der römischen Zeit. Saal P: Figuren von Göttern, heiligen Tieren sowie Apisstelen. Saal Q: Totenpapyri und unfertige Statuen. Saal S: Schreibgeräte und Totenbücher auf Papyrus. Saal U: Werkzeuge, Waffen, Spielzeug, Gebrauchsgegenstände. Saal V: Griechisch-römische Kleinkunst. Saal X: Gegenstände der koptischen Zeit (5.-7. Jahrhundert).

Die südöstlichen Stadtviertel

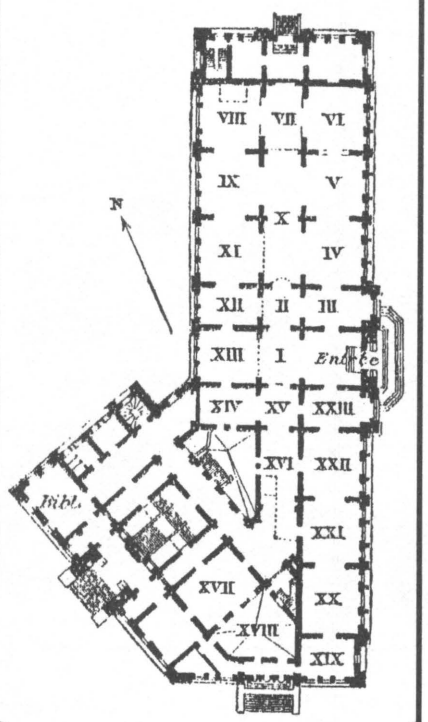
Hinter dem Gerichtshof befindet sich der Midan Ataba el-Chadra, von dem aus in südöstlicher Richtung die 1.700 m lange Schari Muhammed Ali zum Fuße der Zitadelle führt (Straßenbahnlinie Nr. 11). Nach 1/3 der Wegstrecke befindet sich links der Midan Bab el-Chalk mit dem Gouvernementsgebäude, dem ägyptischen Gericht und dem *Arabischen Museum*

Dieser im arabischen Stil errichtete Neubau beherbergt seit 1903 islamische Kunstgegenstände und Antiken. Zutritt außer Montags und feiertags täglich von 9-16.30 h gegen 10 Pi. Das Museum stellt in seinen 23 Sälen u.a. Grabsteine, Holzschnitzereien, Metallarbeiten, Fayencen, Glaslampen, Sonnenuhren und Architekturteile aus. In der Vorhalle findet man eine chronologische Übersicht über die islamischen Herrscherdynastien Ägyptens.

Im 1. Stock des Museums befindet sich die interessante Ägyptische Bibliothek. Die Sammlung umfaßt 1928 etwa 113.000 Bände, davon 30.000 in arabischer, 60.000 in europäischen Sprachen, 23.000 Handschriften (arabisch, persisch, türkisch, amharisch, syrisch, die der Korane allein 2.677). Äußerst wertvoll sind auch die illuminierten persischen Handschriften aus der Bibliothek des Bruders des Vizekönigs Ismail. Außerdem befindet sich in der Bibliothek eine Sammlung von etwa 5.000 Münzen der muhammedanischen Herrscher Ägyptens. Der Lesesaal ist täglich außer Montag und feiertags von 9-13 h und 16-20 h geöffnet. Für die übrigen Räume bedarf es einer besonderen Erlaubniskarte des Direktors, zum Bücherentleihen eines Garantiescheins eines höheren Beamten, sonst der Garantie des Konsulats.

Die Muhammad-Ali-Straße führt weiter zum Muhammad-Ali-Platz, an dessen Südseite sich zwei große Moscheen erheben: links die *Moschee er-Rifai*, ein 1912 vollendeter schöner Hallenbau, der die Familiengruft des Vizekönigs Ismail enthält, rechts die altberühmte *Sultan-Hasan-Moschee*. Diese im 14. Jahrhundert errichtete Moschee ist das wohl bedeutendste Denkmal ägyptisch-arabischer Baukunst. Die Größenverhältnisse des am Fuße der Zitadelle auf einem geböschten Felsen errichteten Bauwerks, in Verbindung mit den künstlerisch ausgeführten ornamentalen

Arabisches Museum



Formen, machen einen majestätischen Eindruck, weshalb die Moschee auch »die Prächtige« genannt wird. Nischen mit gekuppelten Rundbogenfenstern gliedern die breiten Wandflächen. Über dem aus der Südostfassade frei heraustretenden Mausoleum erhebt sich die im arabisch-türkischen Stil erneuerte 55 m hohe Kuppel. Das südliche, 81 m hohe Minarett ist das höchste in Kairo und das zweithöchste in Nordafrika. Sein Gegenstück auf der Nordseite der Moschee war eingestürzt, wurde aber in verkümmerter Weise wiederhergestellt.

Südlich von der Sultan-Hasan-Moschee liegt der große *Saladinplatz* (Midan Salah ed-Din). Auf ihm wird nachmittags ein lebhafter Markt abgehalten; hier finden auch die Festlichkeiten beim Auszug und der Rückkehr der Mekka-Pilgerkarawane statt. Am Nordende des Platzes stehen zwei unbedeutende Moscheen. Auf der Ostseite erhebt sich die Zitadelle mit dem von mächtigen Türmen flankierten Tore *Bab el-Azab* (jetzt für Zivilpersonen geschlossen). Am Südende des Platzes ist das *Gefängnis*, hinter dem, schon außerhalb der Stadt, die *Mamelukenfriedhöfe* liegen.

Die *Zitadelle*, von deren ältester Anlage aber nur die östliche Außenmauer und einige Türme im Inneren erhalten sind, wurde auf Befehl Saladins 1176 begonnen und nach glaubwürdiger Angabe arabischer Schriftsteller mit Steinen von den kleinen Pyramiden bei Gizeh erbaut. Auf dem Hauptplatz der Zitadelle befinden sich die sehr verfallene Moschee des Sultans en-Nasir sowie die nach ihrem Erbauer benannte *Muhammad-Ali-Moschee*. Hier liegt der große ägyptische Staatsmann auch begraben. Im Süden der Muhammad-Ali-Moschee liegt ein kleines Lustschlößchen aus den Tagen des 19. Jahrhunderts sowie der moderne *Gerichtshof*. Nördlich der Zitadelle befindet sich das *Staatsarchiv*.

Sehr viel mehr an Sehenswürdigkeiten hat dieses Stadtviertel nicht mehr zu bieten. Ein Stückchen nordöstlich der Sultan-Hasan-Moschee befindet sich das *Kloster der Mewlewis* (Tikijet ed-Darawisch el-Maulawija), des türkischen Ordens der tanzenden Derwische, deren gemeinsamer Übung man jeden Freitag um 14 h beiwohnen kann (vorherige Anmeldung durch einen Dragoman erwünscht).

Der Straßenzug der Muski und seine Seitengassen

Im Norden des eben beschriebenen Gebietes liegt das klassisch-orientalische Kairo, dessen Menschen und Gebäude auch aus 1001 Nacht entsprungen sein könnten. Hier findet man die großen Basare und verwinkelten Gäßchen, die zu Irrwegen geradezu einladen. Hier haftet Aladin und seiner Wunderlampe noch seltsame Realität an.

Die Hauptverkehrsstraße dieses arabischen Teils von Kairo ist die in der ersten Hälfte des 15. Jahrhunderts angelegte Muski, die mit ihren Fortsetzungsstraßen die alte Stadt in ihrer ganzen Breite durchläuft und auf den Campus der el-Azhar-Universität führt.

Die Muski hat sich zwar in ihrem Aussehen mit Tabak-, Zigaretten- und Modegeschäften europäischen Vorstellungen angepaßt, doch unverändert wogt das orientalische Leben in der Straße auf und ab. Am Ende der Muski betreten wir die alte *Fatimidenstadt*. Wir folgen der Fortsetzung der Muski, der Sikka el-Gedida: Links liegt das *Judenviertel Haret el-Yahud* mit zahlreichen Synagogen. Dahinter folgt der große Basar *Chan el-Chalili*. Er bildet ein besonderes Stadtviertel mit einer Haupt- und vielen Nebengassen, die von langen Budenreihen gebildet und überdeckt sind. Hier findet man die Seiden- und Teppichhändler, den Basar der Schuhmacher und die Schmuck- und Messinghändler. Die Schari Sikka el-Gedida überquert, und man hat den Basar der Buchhändler vor sich. Die Händler sind meist zugleich Gelehrte; ihre Läden stellen den Sammelpunkt der gelehrten Welt Kairos dar.

Die Koranausgaben werden Nichtmuslimen nur ungern vorgelegt. Ellenlange geschriebene Listen ergänzen das Gedächtnis des Händlers über seinen Lagerbestand. Die Bücher liegen schichtweise übereinander, viele in losen Bogen. Die

Buchbinder arbeiten auf offener Straße. Die Preise sind selbstverständlich nicht festgelegt.

Östlich von Chan el-Chalili liegt die *Moschee Seijidna'l-Hussein,* in der der Kopf des 680 in Mesopotamien gefallenen Enkels des Propheten begraben liegt. Südlich dieses Denkmals liegt die *el-Azhar-Moschee* (Eintritt nur ohne Photoapparat; man enthalte sich jeder auffallenden Äußerung oder Bewegung). Sie wurde 971 vollendet. Ihre Bestimmung als Universität erhielt die Moschee 988 durch den Kalifen el-Aziz. Der ursprüngliche Bau mußte nach dem Erdbeben von 1303 erneuert werden; viele Restaurationen folgten. Die Universität ist die bedeutendste Bildungsstätte des Islam. Nachdem die Zahl der Studenten 1912 bei 15.000 und die der Dozenten bei 600 lag, ist sie bedeutend zurückgegangen (1925: 5.400 Studenten und 300 Lehrer). Die Studienzeit beträgt 17 Jahre (!). Die Universität wird aus frommen Stiftungen erhalten. Ihr Gesamteinkommen beträgt etwa 93.000 Äg. Pf.

Von Interesse sind in diesem Gebiet noch das an der Schari el-Azhar gelegene Basarviertel der christlichen Kaufleute, *el-Hamzawija.* Dort handeln Kopten und Syrer mit Kattun, Porzellan und Drogen. Dahinter befindet sich die griechisch-orthodoxe Kirche *St. Nikolas,* an deren Ostseite der *Gewürzmarkt* liegt. Dann folgen Weber und Schneider. Schließlich kommt man zur *el-Ghuri-Moschee,* bei der sich ein in eine Bibliothek umgewandeltes Mausoleum befindet. Der Markt für Zucker, getrocknete Früchte, Fische, Kerzen u.a. schließt sich im Süden an. Die Straße endet am Tore Bab Zuwela, das mit zwei Türmen bekrönt ist. An dem westlichen davon, an dem man Reste von Holz- und Steinkugeln aus den Mamelukenkämpfen bemerkt, wurde der letzte der ägyptischen Tscherkessensultane, Tuman Bai, von Sultan Selim 1517 gehängt. Das Tor wird im Volke *Bauwabet el-Mitwalli* genannt, weil hinter dem westlichen Torflügel der als »el-Kutb el-Mitwalli« bezeichnete höchste Heilige sich aufhalten und seine Anwesenheit manchmal durch einen Schimmer zeigen soll. An beiden Torflügeln hängen Kleiderfetzen und Zähne von Kranken, die Heilung erhoffen.

Beim Zuwela-Tor zweigt nach Südosten die Schari el-Darb el-Ahmar ab. Ihre Seiten sind gesäumt von den Ständen der Schuhmacher und der Zeltmacher. In der Fortsetzung der Straße, der Schari el-Tabbana, liegt die *Mardani-Moschee,* eine der größten Kairos. Als Zweigstelle der Universität dient sie jetzt Unterrichtszwecken. Die Straße weiter nach Süden liegt die malerische *Aksunkur-Moschee,* wegen ihrer reichen Wandbekleidung mit blauen Fayencekacheln auch el-azrak, »die Blaue«, genannt.

Das andere Kairo

Entfernt sich der wagemutige Reisende von den Trampelpfaden der Geschäftsstraßen und dringt in die engen Gassen der arabischen Viertel ein, so wird er nur mit Mühe Unterschiede finden, die ihm zur Orientierung nutzen können, so sehr gleicht eine orientalische Straße der anderen. August Lorent, einer der großen Photographie-Pioniere des letzten Jahrhunderts, hat seine Eindrücke dieses unvergänglichen Kairos folgendermaßen beschrieben:

»Still und geheimnisvoll sind die schmalen, vom Zentrum der Stadt entfernten Gassen. Der Handel zieht nicht die Menge dorthin, und nur das Getön der durchziehenden Karawane belebt sie zuweilen. Die Häuser sind ziemlich gleichförmig; dieselben Mauern umschließen Armut und Luxus, wenn diese sich auch in seltenen Fällen nach außen kundgeben. In der Regel sind die Wohnungen zwei- bis dreistöckig; in den gewöhnlicheren führt die kleinere Haustüre in einen rechtwinklig gebogenen Gang, damit der Vorübergehende nicht ins Innere sehen kann. In diesem ist eine steinerne Bank, mastaba, auf welcher der Pförtner seine Tage und Nächte zubringt. Der untere Stock ist gewöhnlich als Stallung und Magazin verwendet und durch ein Gitterfenster erleuchtet, welches sich aber so hoch angebracht findet, daß selbst ein Mann zu Pferde nicht an dasselbe reicht. Im zweiten Stock reichen die Meschrabie, vergitterte Vorsprünge von Holz, 1 1/2 Fuß breit, in die Straße hinein, viel Licht und Sonne den Gemächern benehmend, der Luft, aber auch dem Staube freien Zutritt gewährend.

Der untere Stock der Häuser in Kairo besteht immer aus Kalksteinquadern, die oberen Stockwerke aus Ziegelsteinen, mit einem Mörtel aus Kalk und Nilschlamm zusammengefügt. Dieses Bindemittel ist denn auch so wenig fest, daß bei starken Stürmen immer Wohnungen umstürzen. Bei größeren Häusern, Bädern, Palästen und Moscheen ist der untere Teil oft rot und weiß gestreift. Die größte Aufmerksamkeit wendet der Tüncher dem Umkreise der Tore zu, und Rot, Weiß, Blau wechseln in bunten und phantastischen Figuren. Als Talisman hängt oft eine Aloe-Pflanze oder die ausgestopfte Haut eines Krokodils darüber. Häufig findet man hölzerne Halbmonde und Sterne angebracht; diese dienen zu Illuminationen, wenn das Fest des Heiligen der benachbarten Moschee gefeiert wird.

Das Dach der Häuser ist flach und ausschließlich zum Aufenthalte der Frauen bestimmt. Im Innern der Meschrabie sind Divane angebracht, welche der Lieblingsaufenthalt der weiblichen Bewohner sind, da sie von dort ungesehen an dem Leben auf der Straße teilnehmen können. Manchmal schlüpft aus den Pforten, um rasch wie ein flüchtiger Traum durch die gekrümmte Gasse zu verschwinden, eine Frauengestalt, von Kopf bis zu den Füßen verschleiert. Die starren, stillen Mauern sind das Asyl der größten Leidenschaften; die Szenen der Tausend und Einen Nacht wiederholen

sich noch heute, Liebesglück und Mord folgen aufeinander, von dem Mysterium, welches alles hier verhüllt, umgeben. Das Äußere der Häuser zeigt nur die stille Ruhe des Orientalen, finster manchmal, doch stets undurchdringlich.« (Aus: J. A. Lorent: Egypten Alhambra Tlemsen Algier. Reisebilder aus den Anfängen der Photographie. Verlag Philipp von Zabern, Mainz 1985. Leicht aktualisierte Orthographie.)

Die nördlichen Stadtviertel

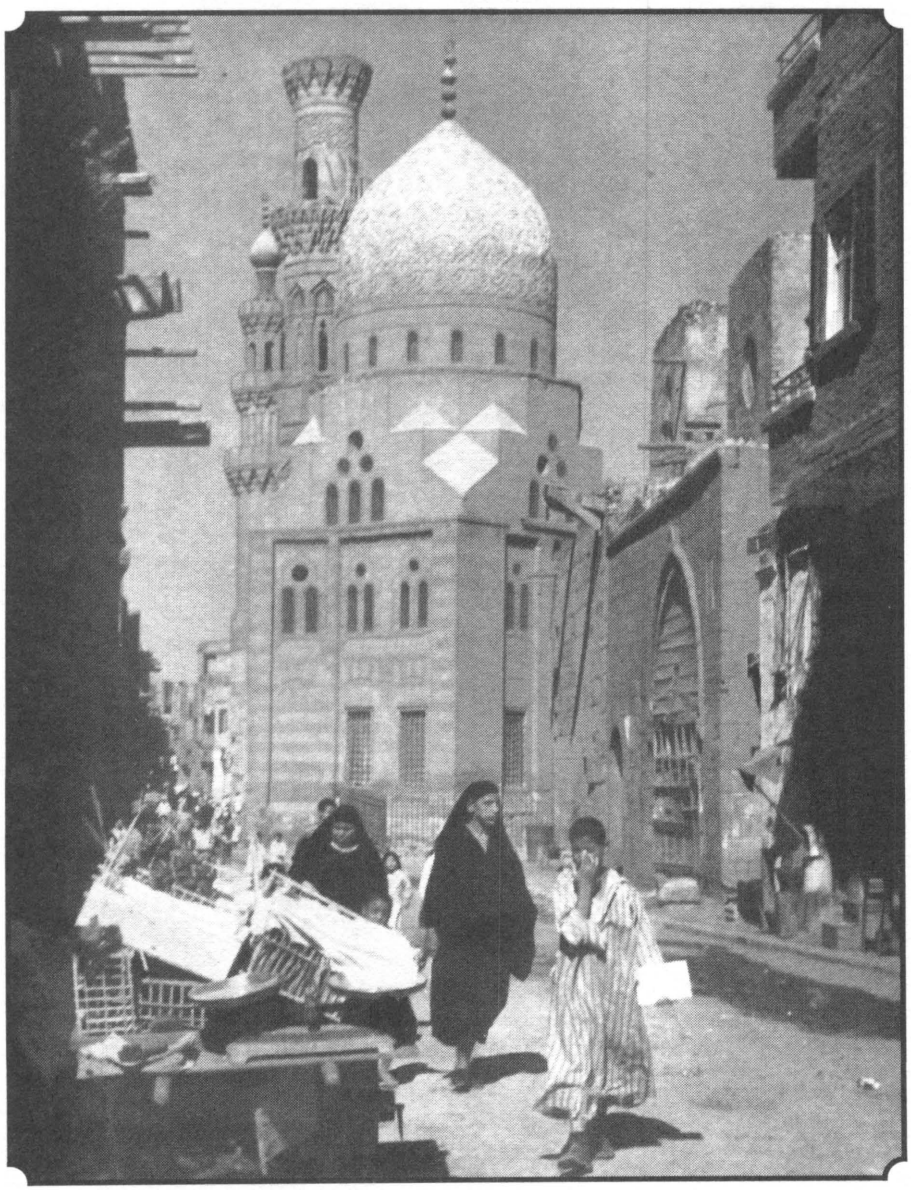
Von der Schari Sikka el-Gedida wenden wir uns in die Straße, auf deren rechten Seite der *Chan el-Chalili* liegt. Schräg gegenüber befindet sich der Basar der Gold- und Silberarbeiter. Er besteht aus kaum meterbreiten winkligen Gäßchen, in denen jeder Arbeiter auf engem Raum unter Glas die eigenen Waren feilbietet. Fast alle Gegenstände werden nach Gewicht verkauft, das im Basar auch amtlich festgestellt werden kann. Ein paar Schritte weiter nördlich steht links das von der Moscheenverwaltung errichtete Augenhospital. Rechts ziehen sich auf langem Wege die Buden der Kupferschmiede hin. Eine Seitenstraße führt dann zum *Beit-el-Qadi-Platz*, einem Verkehrsmittelpunkt des nördlichen Kairo, mit der an der Ostseite liegenden Polizeistation. An der Südseite des Platzes steht das Beit el-Qadi, das »Haus des Richters«. Nun zurück in die Hauptstraße. Links fallen die Fassaden und Minarette der drei zusammenhängenden Moscheen der Sultane Kalaun, en-Nasir und Barkuk auf. Alle drei Moscheen sind sehr prunkvoll, die des Sultans Kalaun ist teilweise verfallen.

Am Ende der Schari Bab el-Futuh liegt das *Bab el-Futuh* (»Tor der Eroberungen«), das mit dem 150 m südöstlich gelegenen *Bab en-Nasr* (Tor des Sieges) durch die alte Stadtmauer verbunden ist.

Die aus gewaltigen Quadern prächtig ausgeführten Tore sind mit dem Bab Zuwela die einzigen, die von den 60 am Ende des 11. Jahrhunderts erbauten Toren der fatimidischen Stadtumwallung übrig geblieben sind. Beide nördlichen Stadttore sind an der inneren und äußeren Seite von Türmen flankiert, die Innenhöfe sind überwölbt.

Im Nordosten schließen sich um den *Midan ez-Zahir* das franz., griech. und italienische Hospital an sowie die *Ägyptische Universität*, die 1908 als freie Universität gegründet wurde und 1925 nach europäischem Muster mit ägyptischen und europäischen Professoren umgewandelt worden ist.

Die bedeutendste Straße des Nordwestlichen Stadtviertels ist die Schari Clot-Bey, die von der Ezbekija aus zum *Hauptbahnhof Ramses Station* führt. Westlich der Schari Clot-Bey liegt die Hauptkirche der koptischen Orthodoxen, *St. Markus*, neben der sich die Wohnung des Patriarchen befindet. Auf dem Midan Bab el-Hadid, südlich des Hauptbahnhofs, befindet sich seit 1927 das *Nationaldenkmal* des »Erwachenden Ägypten«. Auf der Westseite des Platzes befindet sich der Zoll.



Bulaq, Gezira und die Gizeh-Vorstadt

Bulaq erreicht man von der Ezbekija durch die Schari Fuad I.. Der zwischen der Straße und dem Nil gelegene Teil weist mit seinen engen Nebenstraßen und -gassen vielfach ein ausgeprägteres orientalischeres Leben auf, als das eigentliche Kairo. An seinem nordwestlichen Ende befindet sich die Bulaq-Brücke (1909-12 erbaut, 275 m lang) nach Gezira. Ebenfalls zur Bulaq-Brücke führt nördlich vom Ägyptischen Museum am Nil entlang die neue Schari Maspero, mit dem Gebäude der *Straßenbahn-Direktion* (Tramway Co.). Außerdem hat Bulaq mehrere Moscheen und Kirchen, die *Staatsdruckerei* (Government Press) und am Nil die *Schiffswerft von Thomas Cook & Son.*

Die 390 m lange *Große Nilbrücke* verbindet die Neustadt mit dem Südteil der Insel Gezira. Frühmorgens drängt sich hier die Landbevölkerung mit den Marktwaren für Kairo zusammen. Die Insel ist ein Lieblingsaufenthalt der eleganten Welt. Von dem an der Großen Nilbrücke gelegenen Midan el-Gezira führt rechts die Schari el-Gezira an dem *Englisch-amerikanischen Hospital*, an der Rennbahn und an Sportplätzen sowie Gartenanlagen und dem *Gezira Palace* (früher Hotel, jetzt Privatbesitz) vorüber zu dem vornehmen Villenviertel Gezira. In ihm findet sich das an Nilfischen reiche *Aquarium* in der Gezira Grotte (von 8 h bis Sonnenuntergang geöffnet, 1/2 Pi.). Am nordwestlichen Ende des Viertels liegt das *Deutsche Institut für ägyptische Altertumskunde*. In der Schari el-Kamil Muhammad befindet sich die Forschungsstelle der *Egypt Exploration Society* (Britisches Archäologisches Institut).

Links vom Midan el-Gezira führt die Schari Kubri el-Ama am Südende von Gezira hin, das von einem besonders nachmittags viel besuchten Park eingenommen wird.

Die Straße überschreitet auf der sog. *»Englischen Brücke«* den westlichen Nilarm und führt als Schari el-Giza am Nil entlang durch ein neues Villenviertel, die *Gizeh-Vorstadt*. Hier liegen die Wasserwerke, das Gebäude der Landesaufnahme (Survey of Egypt) und die Regierungsgebäude der Provinz Gizeh (Giza).

Zur ägyptischen Universität gehört die Rechtsschule. Südlich des großen, vom Ackerbauministerium unterhaltenen *Urman-Garten* liegt der *zoologische Garten* (Eintritt von 8 h bis Sonnenuntergang für 1/2 Pi.) mit vielen zum Teil seltenen ägyptischen und sudanischen Tieren.

Die Straße erreicht dann das Nordende des Städtchens Gizeh, das auch über die *Abbas II. Brücke* erreicht werden kann. Der Ort bietet den Touristen und seinen 18.700 Einwohnern außer dem Markt am Dienstag wenig Interessantes.

Die Pyramiden liegen 8 km westlich und sind mittels Kamelen, der Pyramidenbahn oder des Touristenbusses über die Schari el-Ahram zu erreichen, die beim Mena House Hotel endet.

Nützliche Adressen in Kairo

Bahnhöfe: *Hauptbahnhof Ramses Station*; für Port Said, Suez, Alexandria und das ganze Delta sowie für Oberägypten; 12 min. vom Ezbekija-Garten.
Bahnhof Pont-Limun, neben dem Hauptbahnhof; für die Nahverkehrszüge.
Bahnhof Bab el-Luk, für Heluan.

Hotels: Diejenigen ersten Ranges sind durchweg vortrefflich, die anderen sind ebenfalls gut eingerichtet; fast alle besitzen elektrische Beleuchtung, Bäder usw.; von Januar bis März überfüllt; man bestelle möglichst schon von Europa aus.

Im Innern der Stadt:
Shepheard's Hotel, Schari Kamil 8; mit Familienwohnungen, 350 Zimmern (150 mit Bad), großer Terrasse (Konzerte), Garten, Restaurant und Grillraum, Bar, Post, Telegraph, das ganze Jahr geöffnet; Pension von 160 Pi. pro Nacht an.
Hotel Semiramis, Kasr ed-Dubara; am Nil gelegenes vornehmes Haus mit 200 Zimmern (120 mit Bad), Zentralheizung, Bar, Postamt, Garten, Restaurant, Dachterrasse; geöffnet von 1.12. bis 15.4.; Pension von 190 Pi. an.
Hotel Continental-Savoy, Schari Kamil 2, am Opernplatz; Familienwohnungen, 400 Zimmer (140 mit Bad) Terrasse, Bar, Grillraum, Post; Pension von 140 Pi an.
Victoria and New Khedivial Hotel, Schari Nubar Pascha 2; 120 Zimmer (30 mit Bad); Pension von 100 Pi. an.
Hotel Bristol & du Nil, Midan el-Chazindar, nordöstlich der Ezbekija; 75 Zimmer; 65-85 Pi.
8 weitere Hotels aller Preislagen.

In der Heliopolis-Oase:
Heliopolis Palace Hotel, an der elektr. Schnellbahn; Hotel ersten Ranges mit allem Komfort; 400 Zimmer (120 mit Bad); geöffnet Dez. - Apr.; Pension von 120 Pi. an.
Heliopolis House, Familienhotel ersten Ranges mit Konzertterrasse, Restaurant, Bar, 60 Zimmer; Pension 60-100 Pi.

Bei den Pyramiden von Gizeh:
Mena House Hotel; 200 Betten, mit Schwimmbädern, Garten, Spiel- und Reitplätzen, Postamt; ab 130 Pi.

Restaurants: Außer in den Hotels befinden sich internationale Restaurants hauptsächlich im Gebiet der Neustadt und im Viertel Geziret Badran.

Bars und Cafés: gruppieren sich verstärkt an der Ezbekija und am Opernplatz.

Gesandtschaften und Konsulate: fast jedes benötigte Konsulat findet sich im Zentrum.

Banken: *Deutsche Orientbank; Ottomanbank; National Bank of Egypt; Barclay's Bank; Credit Lyonnais; American Express* und *Banque d' Athènes.*

Telegraphen: *Ägyptischer Telegraph* und englischer *Eastern Telegraph Co.* Postämter sind von 9-18.30 h geöffnet.

Reisebureaus von: *Cox & Kings Shipping Agency, Norddeutscher Lloyd, Mittelmeer-Reisebureau; D.E. Munari; Thomas Cook & Son.*

Dampferagenturen: *Anglo-American Nile & Tourist Co.; Norddeutscher Lloyd; Königlich Rumänische Postdampferlinie; Deutscher Afrika-Dienst; Lloyd Triestino; Peninsular & Orient Line; Bibby Line; Khedivial Mail Line; White Star und Red Star Lines; Messageries Maritimes; »Sitmar«; Pyramids Line.*

Theater: *Königliches Opernhaus, Kursaal, Theater im Ezbekija-Garten (Ramses Theater)*

Vereine: *Muhammad Ali-Club*, englisch; *Gezira Sporting Club; Turf Club; Heliopolis Racing Club*, Heliopolis-Oase; *Deutscher Klub Hansa.*

Kirchen: sind dem Text zu entnehmen; dasselbe gilt für Hospitäler.

Elektrische Schnellbahn: alle 15 min. von der Ecke Schari Fuad I. aus nach der Heliopolis-Oase (Fahrzeit 20 min.; 3 Pi.)

Droschken: je Person 2 Pi., pro Gepäckstück 1.Pi.; 1.Std. 12 Pi. Zitadelle 11, Alt-Kairo 15, Kalifengräber 13, Gizeh-Pyramiden 46 Pi.

Straßenbahnen: 23 Linien verbinden in Kairo die einzelnen Haltestellen und führen teilweise zu den Vororten. Hauptkreuzungspunkte sind der Platz Midan Ataba el-Chadra und der Hauptbahnhof. Der Fahrpreis beläuft sich auf 12 bzw. 6 Mill. Die einzelnen Routen sind dem Stadtplan zu entnehmen.

Wissenschaftliche Gesellschaften: *Société Royale de Géographie d' Egypte*, Schari Kasr el-Aini; *Deutsches Institut für ägyptische Altertumskunde*, auf Gezira; *Egypt Exploration Society*, Schari el-Kamil Muhammad; *Institut d'Egypte*, Schari esch-Schech Rihan 1; *Institut francais d'archéologie orientale*; *Kairo Scientific Society*, Kasr el-Aini.

Hochschulen: *Azhar-Universität; Ägyptische Universität.*

Alt-Kairo, die Insel Roda und Fustat

Wir beginnen im Orte *Fumm el-Chalig*. Nordöstlich liegen die christlichen Friedhöfe, die wenig Interessantes bieten. Dort befindet sich auch das *Kloster des h. Menas* mit alter Kirche. Am Nil, neben der Hauptstraße, liegt ein großer sechseckiger Quaderbau, der Kopf der alten Wasserleitung. Die Hauptstraße, die Schari Masr el-Kadima, führt am Nilarm entlang. Rechts zweigt über die Brücke *el-Malik es-Salih* eine Straße ab, die die Nilinsel *Roda* durchquert und auf der *Abbas-Brücke* über den Nil nach Gizeh führt. Die Schari Masr el-Kadima bleibt am Nilarme und führt vorüber nach Alt-Kairo.

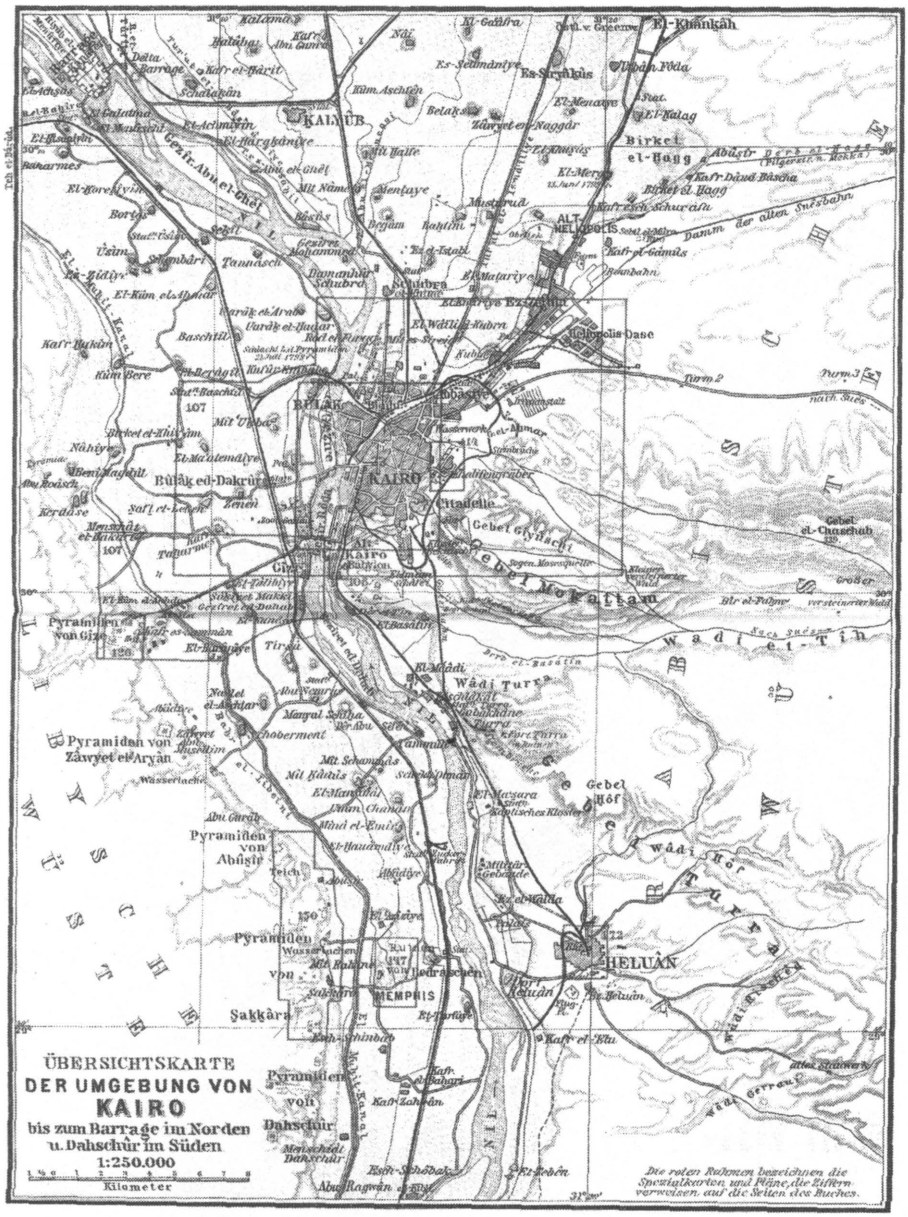
Auf der Insel Roda ist von Interesse der 716 angelegte *Nilmesser*, der sich an der Südspitze der Insel inmitten eines Gartens befindet. Es handelt sich bei ihm um einen aus Quadern aufgemauerten Brunnen, in dessen Mitte eine achteckige Säule mit eingemeißeltem Pegel in altarabischen Ellen steht. Mit den Messungen ist ein Scheich betraut.

Vom Südende der Insel hat man einen schönen Blick auf den Nil. Rechts Gizeh, im Hintergrunde die Pyramiden, links Alt-Kairo mit dem malerischen Bootshafen.

In einem der nördlichen Gärten befindet sich der wundertätige Baum der *Saijida Mandura*, der ganz mit Fähnchen und Lappen behangen ist; letztere rühren von Kranken her, die den Verband leidender Körperteile, besonders der Augen, ihrer verehrten Heiligen opfern und in den neuen Verband zwei Blätter des Baumes wikkeln. Der Palast Muhammad Alis ist für Besucher geschlossen.

Nach diesem Abstecher zur Insel Roda wird man sich den Basaren und Gassen des Vorortes Alt-Kairo zuwenden wollen. Die Straßenbahn Nr.1 folgt der Schari el-Kadima am Flusse entlang nach *Sahil Atar en-Nabi*, dem Haupthafen Kairos für oberägyptische Güter. Die Speicher sind durch breite Straßen mit Verkaufsständen für Händler voneinander getrennt. Der Ort wird von der Bahnlinie nach Heluan in zwei Teile gegliedert. Von der Schari Masr el-Kadima bei der *Polizeiwache* links abbiegend, gelangt man in die Schari es-Saghir. Weiterhin führt rechts eine Straße an Anlagen vorüber zur *Bahnstation St. Georges*. Jenseits der Bahn hat man das abgeschlossene, fast ganz von Kopten bewohnte Stadtviertel *Kasr esch-Schama* vor sich, das innerhalb der z.T. erhaltenen Umfassungsmauern des alten römischen Kastells *Babylon* steht.

Man überschreitet die Bahngleise und steigt eine Treppe hinab. Hier führt bei dem griechischen *Kloster St. Georges*, Begräbnisstätte der griechischen Patriarchen, die gewundene Straße in das Kastell und zu der in



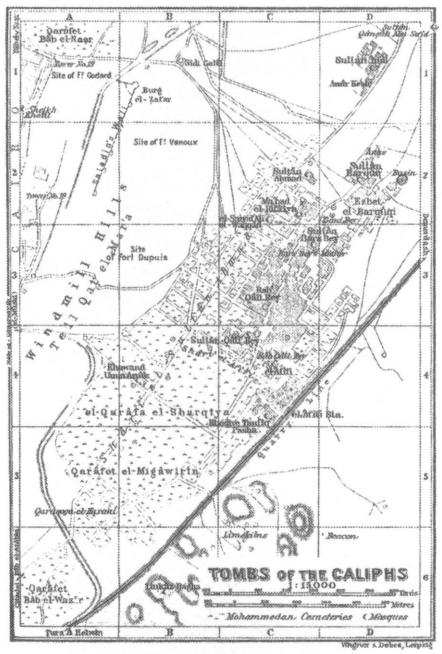
Umgebung von Kairo

Die Kalifen- und Mamelukengräber

Vor den Toren der Stadt befinden sich an der Ost- bzw. Südseite der Metropole die Gräber der mittelalterlichen tscherkessischen Mamelukensultane. Die Bezeichnung der östlichen Anlagen als Kalifengräber entbehrt der Begründung. Für die Erhaltung der Gräber waren ehemals zahlreiche Scheichs und Diener angestellt. Infolge der Einziehung der Moscheegüter Anfang des 19. Jahrhunderts kam alles in Verfall.

Der gewöhnliche Weg zu den Kalifengräbern (arab. turab el-chulafa) führt durch die Muski und ihre Verlängerungen aus der Stadt hinaus. Dort befinden sich hohe Scherbenberge (Windmill Hills), an die sich östlich die muhammedanischen Friedhöfe und die Kalifengräber anschließen. Möglich ist auch der Weg durch das Tor Bab en-Nasr, wenn man die Gräber von Norden nach Süden besichtigen will.

Die nordöstliche Moscheengruppe, deren Besuch nicht lohnt, wird durch die dem Sultan Inal gehörigen Bauten (Grabmoschee und Kloster von 1456; Plan D 1) und das daneben liegende Grab und die Moschee des Emir Kebir (1506) gebildet. Geradeaus weiter liegen, z.T. verfallen, die Grabmoschee und das Kloster des Sultans Barkuk (1405; D 2). Westlich der Moschee liegt in einem ummauerten Hofe das Grab des Suliman (erste Hälfte 16. Jhd.), gewöhnlich Grab des Sultans Ahmed genannt (C 2). Links gegenüber die 1432 beendete Grabanlage von Bars Bai (CD 3), die eine

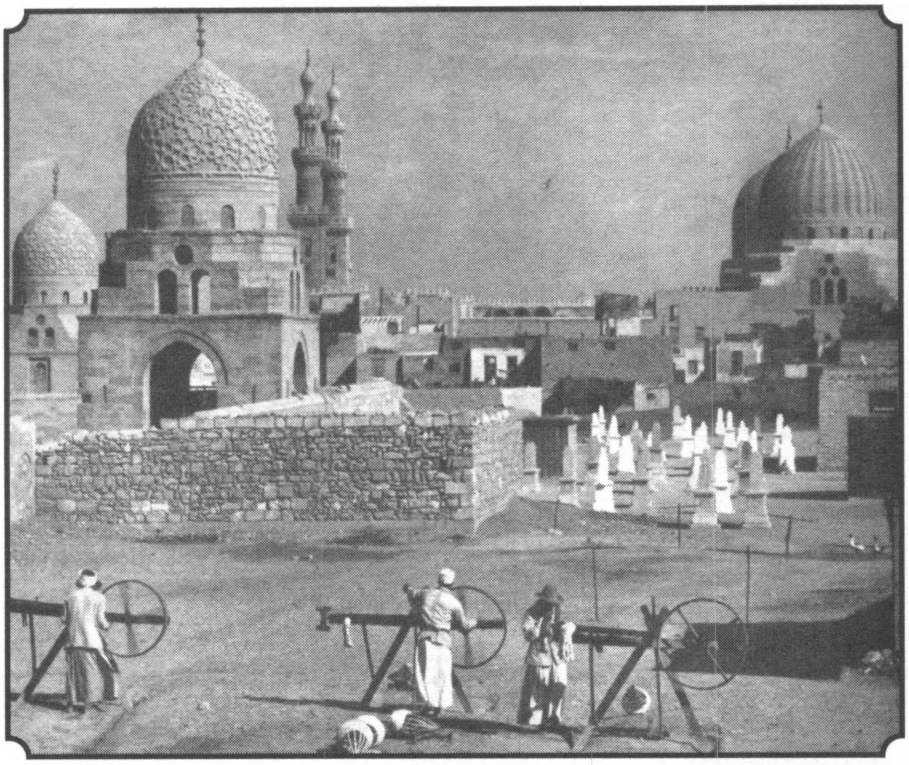


einer eng zusammengedrängten Häusermasse liegenden koptischen Kirche *Abu Sarga*. Die Kirche zeigt den Grundtypus aller alten ägyptisch-byzantinischen Basiliken, die jetzt von koptischen Christen benutzt werden. Sie ist dreischiffig, mit sichtbarem Dachstuhl über dem Mittelschiff und mit Emporen über den flachgedeckten Seitenschiffen. Säulenkolonnaden trennen das Mittelschiff von den Seitenschiffen.

Von der Kirche Abu Sarga wende man sich rechts und nach 20 m links in eine malerische Gasse, die an einer tiefliegenden Pforte mit eisenbeschlagener Tür endet. Von hier führt die Straße links an dem Kloster St. Georges und an der Bahnstation vorüber zu der an der Südostecke des Kastells gelegenen Kirche *el-Mu'allaka* und dem damit verbundenen *koptischen Museum*. In letztgenanntem kann man gegen 4 Pi. Eintritt koptische Kunst, namentlich Holzschnitzereien, Tongefäße, Priestergewänder, Kirchengeräte, Grabsteine, elfenbeinerne Figuren, koptische Handschriften und Architekturteile bewundern.

Mit Objekten nicht nur der koptischen Zeit handelt der *Antiquitätenhändler Maurice Nahman*. Sein Geschäft befindet sich in dem nördlich an die *Mari-Girgis-Kirche* anschließenden Häuserkomplex. Noch ein Stück weiter im Norden befindet sich der *griechisch-orthodoxe Friedhof*, von dem aus man rechts abbiegend zu der neuen Ausgrabung von Fustat gelangt, der ältesten arabischen Gründung auf dem Boden Kairos. Eine Seitenstraße führt zu dem Verwaltungsgebäude, wo der Wächter die Eintrittskarten (2 Pi. pro Person) ausgibt und die Führung übernimmt. Die Grundrisse und Unterbauten zahlreicher Häuser aus gebrannten Ziegeln und Bausteinen sind gut erkennbar. Die Straßen der Stadt sind meist nur 1-3 m breit, nie mehr als 10 m an einzelnen Stellen. Im Osten ist ein großer Teil der von Saladin angelegten Stadtmauer ausgegraben worden.

Grabmoschee nebst Mausoleum und Kloster enthält. Weiter rechts das Grab der Mutter Bars Bais (C 3), eine kleine, mit sechseckigen Lichtöffnungen versehene Kuppel. In der Straße südlich folgt rechts das Rab Kait Bai (C 3), ein 79 m langes



Wohnhaus, jetzt ganz verfallen, mit einfacher Fassade und geschmackvollem Portal.

Die 1474 vollendete, 1898 restaurierte Grabmoschee Kait Bai's (C 4) ist das prächtigste und schönste der Kalifengräber und zeichnet sich schon durch die schmucken Formen des 40 m hohen Minaretts und die reich ornamentierte Kuppel des Mausoleums aus. Die Verhältnisse sind harmonisch, die Ornamentierung maßvoll. Zu bemerken sind im Inneren das schöne Marmormosaik, die geschmackvollen Dekken, die Kanzel und die zum Teil neuen Gipsfenster. Im Mausoleum befindet sich ein Lesepult sowie Abdrücke von Füßen in dunkler Schlacke, die Bait Bai als Fußspuren des Propheten aus Mekka mitgebracht haben soll.

Südöstlich von der Moschee Kait Bai's führt die Schari el-Afifi zur Grabmoschee des Vizekönigs Taufik (C 4, 5).

Die Mamelukengräber im Süden der Zitadelle besucht man am besten vom Saladin-Platze aus. Die alten und neuen Gräber erstrecken sich von der Stadt ostwärts bis zu den Abhängen des Mokattam-Gebirges. Die älteren Bauten sind durch Umbau und Verwendung zu neuen Gruften weit mehr zerstört als die Kalifengräber; z.T. sind nur die Minarette übrig.

Durch eine blaugraue Kuppel erkennbar sind die Moschee und das Mausoleum des Imam esch-Schafi'i. Die Moschee, von einem im Mamelukenstil überreich verzierten modernen Minarett überragt, wurde von Vizekönig Taufik 1888 erbaut und ist ohne Bedeutung. Von ihr führt ein Gang, an dem Grabräume liegen, in das wundervolle Mausoleum, das 1211 von der Sultanin Schems erbaut worden war. Nichtmohammedanern ist der Zutritt untersagt. Daneben liegt das Grab der Sultanin.

Neben der Moschee des Imam esch-Schafi'i befindet sich das Familiengrab Muhammad Alis, der sogenannte Rosch el-Bascha. Die Grabmonumente der dahingeschiedenen Khediven und ihrer Angehörigen bestehen aus weißem Marmor; Schrift und Ornamente sind reich gemalt und vergoldet.

1.500 m südwestlich liegt das von Ägyptern gern besuchte Schwefelbad Ain es-Sira (Karte »Environments of Kairo«).

Die Mokattam-Höhen

Der Besuch des Mokattam wird am besten von der Zitadelle aus unternommen. Der Weg von den Kalifengräbern her ist wegen des entsetzlichen Staubes zu meiden.

Die Mokattam-Höhen oder der Gebel Gijuschi, wie der im Osten von Kairo gelegene, etwa 200 m hohe Gebirgszug nach der allseitig sichtbaren Moschee auf seiner Höhe genannt wird, gehören zu dem großen Nummuliten-Kalkgebirge, das sich aus dem nordwestlichen Afrika über Indien bis nach China erstreckt. Das Gestein wird als Baumaterial geschätzt; am Abhang des Berges sind viele Steinbrüche.

Die Aussicht von der Höhe ist von großartiger Schönheit. Die Zitadelle mit der Muhammad-Ali-Moschee, die zu den Füßen des Beschauers liegt, und der überaus großartige Wüstenfriedhof bei den Mamelukengräbern bilden den Vordergrund. Dahinter fließt der Nil, bedeckt von Segelbooten. Im Westen, am Rande der Wüste, erheben sich die Riesenbauten der Pyramiden. In der Abenddämmerung schwebt ein zarter rosiger Hauch über den tausend Minaretten der Stadt, und die Pyramiden erscheinen von der sinkenden Sonne vergoldet und gerötet.

Die Gijuschi-Moschee, eine der ältesten Kairos, wurde 1085 von dem Großwesir Badr el-Gamali erbaut; der Sage nach soll er diese hochgelegene Stätte ausgewählt haben, um auch nach dem Tode seine im Tale in sieben Mausoleen beigesetzten Lieblingsfrauen mit seinen verklärten Augen sehen zu können. Am Nordende des Plateaus liegt ein altes türkisches Fort, das durch einen Brückenweg mit der Zitadelle verbunden ist. Auf dem nordöstlichen, höheren Rücken, der durch einen großen Steinbruch von dem Fort getrennt ist, haben die Engländer rechts neben dem höchsten Gipfel 1874 einen Denkstein errichtet.

Südlich von der Gijuschi-Moschee liegt am Steilhang des Mokattam das sog. Mamelukenschloß, die 1533 erbaute Moschee el-Chalawati. Ihr sehr verfallenes Inneres ist von unten her zugänglich. Man kann von ihr auf einem steilen, nur für geübte Kletterer zugänglichen Pfade durch die koptischen Felshöhlen auf das Plateau gelangen.

An dem kahlen westlichen Abhange liegt, von grünen Palmen und blühenden Gärten umgeben, das Kloster der Bektaschi, eines von Abdallah el Maghawri gegründeten türkischen Derwischordens. Der Besuch ist gestattet. Vom Hofe führt eine tiefe Höhle in den Berg hinein; an ihrem Ende befinden sich die Gräber von Derwischen.

Mosesquelle und versteinerter Wald

An den östlichen Ausläufern des Mokattam entlang führt ein Weg, der bequem mit einem Esel zu bewerkstelligen ist. Der Abstecher nach der sog. Mosesquelle läßt sich in einer knappen Stunde hin und zurück machen. Am Fuße des Mokattam öffnet sich eine enge Talschlucht, in der ein Weg über Geröll und Steinblöcke aufwärts führt. Nach 15 min. erreicht man das Ende der Schlucht, die durch eine steile hohe Felswand abgeschlossen ist. Unten ist eine Felsspalte mit Wasser. Seltsamerweise hat die Stelle den Namen Mosesquelle erhalten. Moses hat mit ihr nichts zu tun.

Zurück zum Eingang der Schlucht, dann in südöstlicher Richtung weiter hart

an den steileren Abfällen des Mokattam entlang. Man kommt an eigenartig geschnittenen Felswänden vorüber, auf die sanft ansteigende Hügel aus Kalk und versteinerten Austerbänken folgen. Versteinerte Holzstücke zeigen an, daß man am kleinen versteinerten Wald angekommen ist. Interessanter ist das sich 20 min. weiter südlich befindende »Tal der Verirrungen«. Es zieht sich stundenlang sehr eng in verschiedenen Krümmungen und Verästelungen hin. Für dieses Tal wie für die Mosesquelle und den Versteinerten Wald sollte man sich der Dienste eines kundigen Führers versichern.

Mit dem Tal der Verirrungen steht der große versteinerte Wald in Verbindung, der sich 2 1/2 Std. von seinem kleineren Namensvetter entfernt befindet. Der Weg dorthin ist ermüdend (man hat stets die Sonne im Gesicht), der Anblick des Waldes nur für Geologen lohnend: Die Anhöhen des Waldes sind übersät mit Trümmern versteinerter Baumstämme, die meist glänzend braun und schwarz poliert sind und oft Chalcedon einschließen.

Die Heliopolis-Oase und Alt-Heliopolis

Der Vorort Heliopolis-Oase wird am besten mit der elektrischen Schnellbahn erreicht. Der Ort wurde 1906 von einer belgischen Gesellschaft in gesunder Lage in der Wüste gegründet. Die Araber nennen ihn Masr el-gedida, d.i. Neu-Kairo. Die großangelegte Siedlung von 25.000 Einwohnern besitzt breite baumbepflanzte Straßen und Plätze, mehrere Kirchen, Anlagen eines Sportklubs, zu denen auch ein Pferderennplatz gehört, sowie den großen Luna Park. An der Hauptstraße, dem Boulevard Abbas, liegt das großartige Heliopolis Palace Hotel. Der beim Ort gelegene Flugplatz ist Ausgangspunkt für den Luftverkehr nach Bagdad. 1 1/2 Std von der Heliopolis-Oase entfernt liegt die antike Stadt Heliopolis, auch On oder Junu genannt. Der Ort gehört zu den ältesten ägyptischen Städten, doch die verbliebenen Trümmer sind eher unbedeutend. Von der einst glänzendsten Stadt ist neben Häuserresten nur noch ein einziger Obelisk übrig. Die Ortsgötter waren der falkenköpfige Re-Harachte und der menschenköpfige Atum (beides Sonnengötter).

Von Kairo nach Assuan mit der Eisenbahn

Schnellzüge verkehren täglich von Kairo nach Luxor in 13 Std., von Kairo nach Assuan in 18 Std. und von Luxor nach Assuan in 5 Std. Da kein Speisewagen geführt wird, ist Mundvorrat mitzubringen. Ein Nachtzug verkehrt Mo., Mi, Do, Sa. bis Assuan. Der Luxuszug (nur 1. Klasse, Schlaf- und Speisewagen; 2. Klasse für die Dienerschaft) verkehrt im Februar und März täglich, im Januar und April nach Bedarf bis Luxor. Seine Schlaf- und Speisewagen werden mit dem Nachtschnellzug nach Assuan weitergeleitet. Fahrpreise: allgemein 1. Klasse 2 Äg.Pf. 89 Pi.; 2. Klasse 1 Äg.Pf. 55 Pi.. Schlafwagenzuschlag 1 Äg.Pf. 25 Pi.; Zuschlag für den Luxuszug 1 Äg.Pf. 50 Pi. Mittagshalt wird nicht gemacht. Während der Saison sind die Züge überfüllt.

Abfahrt in Kairo vom Hauptbahnhof. Die Bahn überschreitet jenseits Bulaq den Nil. Bei Km 14 liegt der Bahnhof Gizeh, links Blick auf Alt-Kairo und auf den langen Rücken des Mokattamgebirges. Nach weiteren 5 km kommt rechts der Höhenrand der libyschen Wüste mit dem Sonnenheiligtum von Abu Gurah, den Pyramiden von Abusir und der Stufenpyramide von Sakkara in Sicht. Schöne Palmenwälder.

An der Station *Badraschen* (33 km) verlassen die Besucher von Sakkara den Zug. Der Bahnhof liegt links. Am Ostufer des Nils befindet sich der Kurort Heluan. Bei der Weiterfahrt rechts die Pyramiden von Dahschur, links der Nil und ein malerisches Beduinendorf unter Palmen.

- 65 km *el-Matanja*, von wo nach einem vierzigminütigen Eselsritt die Pyramiden von Lischt zu erreichen sind.

- 84 km *er-Rikka*, Ausgangspunkt für den Ausflug zur Pyramide von Medum, die aufgrund ihrer eigenartigen Bauweise von den Arabern el-Harrram el-kaddab, »die falsche Pyramide« genannt wird.

- 247 km *Minia*, Stadt von 45.600 Einwohnern, Mittelpunkt des oberägyptischen Baumwollhandels. Der Nil ist hier 1.000 m breit. Am Landungskai liegt ein kleines Museum. Am Markttage entfaltet sich in Minia ein höchst reges orientalisches Leben. Von hier aus kann man die Felsgräber von Benihasan erkunden.

- 286 km *er-Roda*. Die Stadt liegt in 3 km Entfernung und kann durch eine Kleinbahn erreicht werden. Am Ostufer liegen die Trümmer der Antinous-Stadt, die Kaiser Hadrian 1130 n. Chr. zu Ehren seines Lieblings Antinous errichten ließ. Der schöne Jüngling, dessen Kopf uns durch viele antike Bildwerke bekannt ist, soll sich hier ertränkt haben, um größeres Unglück von seinem kaiserlichen Freunde abzuwenden, dem das Orakel einen schweren Verlust verkündet hatte.

- 295 km *Mallawi*. Kreisstadt mit 20.300 Einwohnern, deutsches Erholungsheim des Dr. Nadim. Von hier kommt man zu den Tiernekropolen von Tuna el-Gebel und zum Grab des Petosiris,

Die Bahn führt weiter über *Deir Mawas* (306 km). Am Ostufer die Ruinen von *Tell el-Amarna*, die sich von hier aus besuchen lassen.

- 350 km *Manfalut*, Sitz eines koptischen Bischofs. Der hier hergestellte Dattelbranntwein wird in den koptischen Gemeinden der Umgegend verbraucht oder in großen Tongefäßen versandt.

- 378 km *Asiut*. Diese Stadt mit 52.000 Einwohnern kann als die Metropole von Oberägypten bezeichnet werden. Neben Post, Telegraph, Banken und Dampfbootagenturen befindet sich hier auch die 1915 gegründete arabische Hochschule (1.400 Bände) und das Hospital der amerikanischen Mission mit 130 Betten und drei amerikanischen Ärzten. Diese Einrichtung gehört den amerikanischen Presbyterianern, deren Hauptsitz Asiut ist.

- *Sohag* (470 km). Diese 21.000 Einwohner zählende Stadt ist eine starke Bastion des Christentums. 1.500 Jahre alt sind das Weiße und das Rote Kloster (außerhalb der Stadt), neu sind die protestantische Kirche und die große koptische Kathedrale. Hospital und Markt sind ebenfalls vorhanden.

Die Bahn überschreitet den Nil, *Achmim* (477 km) ist die nächste Station. Die 24.000 Menschen zählende Stadt ist von europäischer Kultur auffallend unberührt. Die 6.600 Kopten haben mehrere Kirchen, der Mittwochsmarkt ist stark besucht.

Zurück auf das westliche Ufer, wo der Zug bei Km 485 die schmutzige Fellachenstadt *el-Minschah* passiert. Der nächste längere Halt findet erst in *Naga Hammadi* (556 km) statt. Die Bahn überquert erneut den Fluß und bleibt bis Luxor und Assuan auf dem östlichen Ufer.

Bei Km 659 erreicht der Zug die ersten Ruinen von Theben-West und dann die Tempelanlagen von Karnak. Die Fahrt endet für die meisten Reisenden in Luxor (674 km).

Nachdem die Bahn das Touristenzentrum verlassen hat, hält sie sich teils am Nilufer, teils am Rande der Wüste. Das verschlafene Städtchen Armant ist Haltestation bei Km 694. Das Ufer wird von großen Lebbachbäumen beschattet. Von den Tempelanlagen der griechisch-römischen Zeit sind nur noch geringe Reste vorhanden. Die Bahn verläßt das Fruchtland und führt am Rande der steinigen Flachwüste

entlang; in schönen Formen und Farben zeigen sich die Ostberge. 8 km hinter Armant liegt *Schagab*, die Station für den Ort *Gebelein*, wo sich zwei parallele, durch eine 50 m breite Senke voneinander getrennte Hügel befinden. Dort befindet sich ein Heiligtum der Göttin Hathor. Bei dem Dorfe Gebelein befinden sich die Ruinen der alten Stadt Krokodilopolis.

Die Stadt *Esna* liegt bei Km 727. Diese Kreisstadt lebt weitgehend vom Tourismus, wie die vielen Kaffeehäuser zeigen, die sich um die Hauptsehenswürdigkeit der Stadt, den tief unter Bodenniveau liegenden Tempel des Chnum, gruppieren. Chnum ist in alter Zeit der widderköpfige Hauptgott der Stadt gewesen. Bei Esna befindet sich auch ein Staudamm.

105 km hinter Luxor liegen Stadt und Tempel von *Edfu*. Hinter dem Bahnhof der Stadt befindet sich das Pumpwerk für die *Güter des Grafen Blücher*. Das Fruchtland wird nun weiter, die Bahn tritt an den Nil. 6 km hinter Edfu liegen die *Güter des Briten Owen-Pascha*, für die eine eigene Bahnstation eingerichtet ist. 795 km südlich von Kairo fährt der Zug schließlich an einer byzantinischen Festungsruine vorbei. 164 km hinter Luxor und 838 km südlich von Kairo liegt inmitten jüngst erschlossenen Kulturlandes die Stadt *Kom Ombo*. Am Flußufer liegt der große Doppel-Tempel von Haroeris und Sobek. Die Bahn fährt weiter durch das neue von Dämmen und Kanälen durchzogene Kulturland. Bei Km 845 liegt die große Ortschaft Daraw. Hier befindet sich die arabisch-nubische Sprachgrenze. Die Bahn nähert sich wieder dem Nil und führt in der Granitgegend von Assuan an schönen Palmwäldern vorbei. Nach einer 882 km langen Fahrt läuft der Zug endlich in seiner Endstation Assuan ein.

Von Kairo nach Assuan mit dem Schiff

Den Dampfschiffverkehr nach Oberägypten unterhalten vornehmlich zwei Gesellschaften: die Firma Thomas Cook & Son und die Anglo-American Nile & Tourist Co. Eine Besichtigungstour mit den Nildampfern dauert etwa doppelt so lang wie mit dem Zug, nämlich 3-4 Wochen. Für rechtzeitige Rückkehr nach Kairo garantieren die Gesellschaften nicht. Die Fahrpreise sind häufig Änderungen unterworfen.

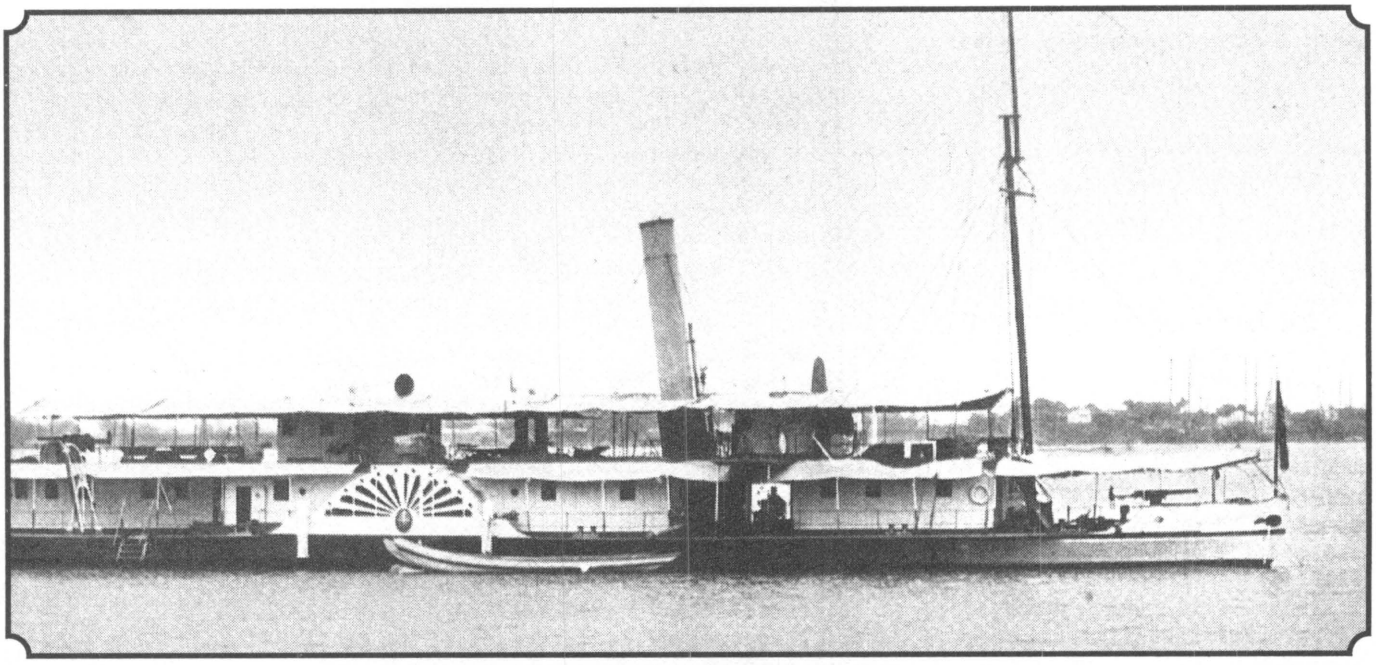
Thomas Cook & Son stellen die Touristendampfer »Sudan«, »Arabia«, »Egypt« (alle jeweils 80 Betten), »Rosetta«, »Damietta« (je 60 Betten), »Thebes« (48 Betten) und »Delta« (44 Betten). Der Fahrpreis beträgt 70 £ hin und zurück, bei Benutzung der für zwei Personen eingerichteten Staatskabinen 120 £. Arzt und Apotheke sind an Bord (Honorar und Medikamente nicht im Fahrpreis mit inbegriffen).

Die Anglo-American Nile & Tourist Co hat die Dampfer »Victoria«, »Britannia«, »Puritan« (je 72 Betten), »Nubia« und »Mayflower« (je 54 Betten). Fahrpreise: Einzelkabine 70 £, Doppelkabine pro Person 65 £, Privatbad 25 £, Luxuskabine mit Bad für zwei Personen 200 £.

Sehr schön, aber zeitraubend und teuer ist die Bereisung des Nil in eigenen Booten, den sog. Dahabijen. Es handelt sich dabei wahlweise um kleine Privatdampfer oder kleine Segelboote. Man kann sie bei den oben genannten Reisegesellschaften für 300 - 800 £ anmieten.

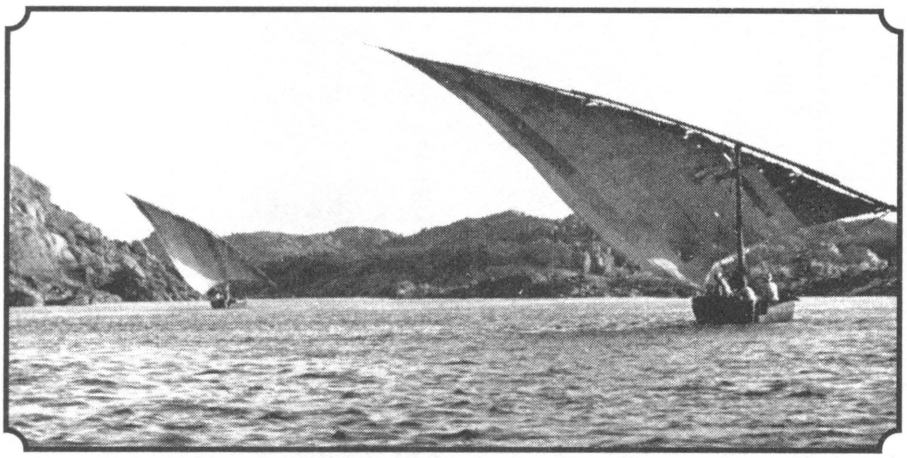
Ein Touristendampfer benötigt für die Strecke Kairo-Luxor (740 km) 7 Tage, von Luxor nach Assuan (217 km) 2 Tage.

Die Dampfboote fahren oberhalb der Großen Kairener Nilbrücke ab. Links bleiben die Gartenstadt von Kairo und die Insel Roda, dann passiert man Alt-Kairo mit dem dahinterliegenden Mokattam-Gebirge. Rechts am Ufer Gizeh und die großen Pyramiden. Im Gebirge die großen Steinbrüche; gegenüber erheben sich auf dem Westufer die Pyramidengruppen von Abusir, Sakkara und Dahschur. Herrliche Palmenwälder am Ufer. Der Dampfer hält einige Stunden in *Badraschen* (24 km), wo Esel zum Besuch von Sakkara bereitstehen. Am Ostufer das Dorf Heluan und mehr landeinwärts der Badeort gleichen Namens. Es folgen rechts die Pyramiden von *el-Lischt*, im Strome liegen ein paar kleine Inseln. Nach 90 km *el-Wasta* am Westufer (Eisenbahnstation, Zweigbahn ins Faijum, Post und Telegraph). Am Westufer treten die Berge vom Strome zurück, während sie östlich ihre Ausläufer ziemlich hoch und steil oft bis zum Ufer vorschieben. Von den Nilorten ist bis *Benisuef* (117 km) keiner erwähnenswert. Für 130 km bleibt das östliche Ufer schmal; die Kalksteinfelsen treten oft breit oder als abgerundete Vorgebirge dicht an den Strom heran. Dagegen ist das ca. 20 km breite westliche Ufergelände vorzüglich bebaut, fruchtbar und reich bevölkert. Schornsteine und Dampfmaschinen, die auf gute Ausnutzung deuten, geben dem alten Pharaonenlande das Ansehen einer Industriegegend. Das Boot fährt an mehreren großen Inseln vorbei. Man hält am Westufer bei *el-Faschn* (150 km) und *Maghagha* (172 km). Das Strombett bleibt breit, die Ufer flach. Bei Km 230 erhebt sich auf dem Ostufer die steile Felsmasse



des Gebel et-Ter' auf dessen breiter Hochfläche sich ein koptisches Kloster befindet Eine steile Steintreppe führt zur Höhe des Berges hinauf.

Nach 293 km der Ort *er-Roda*. 10 km weiter liegt die 20 min. vom Nil entfernte Kreisstadt Mallawi. Man gelangt nunmehr zur Ruinenstätte von *Tell el-Amarna* (305 km, Ostufer). Bei km 341 tritt mit schroffen Felswänden der Gebel Abu Foda nahe an den Nil. Schwärme von Vögeln, besonders Schwalben und Enten, bewohnen die



Höhlen des lockeren Ufergesteins. Heftige Winde und zahlreiche Sandbänke machen die Schiffahrt hier oft mühsam und gefährlich. Am Ostufer liegt das Koptenkloster *Deir el-Koser*. Zwischen Manfalut und Asiut macht der Fluß große Krümmungen (42 km zu Wasser, 28 km zu Land). Die Berge treten am Ostufer mehr und mehr zurück und machen einer großen Fruchtebene Platz. Schließlich teilt der Fluß sich in zwei Arme, die die große Insel Geziret Bahig umfließen. Auf dem Westufer nähern sich die Vorberge der libyschen Kette dem Flusse, den hier der Staudamm von Asiut abschließt. Der 833 m lange und 12,5 m hohe Damm ist von 1898-1902 errichtet worden. Insgesamt enthält er 111 Öffnungen, die durch eiserne Falltüren geschlossen werden können. Über den Damm führt eine Fahrstraße. Das Schiff passiert die westliche Schleuse. Auf dem Westufer liegen die schönen Gartenanlagen und die schmucken Villen der Beamten.

402 km *Asiut*. Man landet an der von Bäumen beschatteten und mit stattlichen Häusern besetzten Uferstraße. Von Asiut bis Sohag durchzieht der Nil eine außerordentlich fruchtbare Landschaft. Beiderseits wohlbestellte Äcker, die von Palmengruppen beschattet werden Allenthalben bemerkt man in Oberägypten hohe Taubenhäuser. Seit alters werden die Tiere wegen ihres Mistes gehalten, den die Bauer für ihre Gärten benutzen.

Km 500 sieht mehrere tiefe Grotten auf dem Ostufer. 9 km weiter legt das Schiff in der Stadt *Sohag* an. Der Nil macht hinter der Stadt einen Bogen nach Nordost. Am Ostufer befindet sich Achmim. Die Ostberge treten nun dicht an den Fluß. Bei Km 552 liegt *Girga*. Hier breitet sich eine schöne fruchtbare Ebene aus mit zahlreichen Schöpfbrunnen am Fluß. Der Ausgangspunkt für den Ausflug nach Abydos ist *el-Baljana* (570 km). Nun wendet sich der Nil fast genau nach Osten und macht einige Kilometer weiter südlich einen großen Bogen nach Norden. Das Gebirge Gebel el-Tarif tritt dicht an den Strom heran. Auf dem Westufer liegt nun *Nag Hammadi* (615 km). Eine große schwenkbare Brükke führt die Bahn über den Nil. 1927 wurde hier der Bau eines Staudammes begonnen, der 1930 beendet sein sollte. An der schärfsten Biegung des Flußes befindet sich das Grab des 1891 verstorbenen Scheiches Selim, der den größten Teil seines langen Lebens nackt an dieser Stelle verbrachte und als Helfer der Schiffahrt verehrt wird. 51 km weiter liegt bei *Kena* (671 km) der Kai für den Besucher der Stadt Dendara. Am linken Ufer erheben sich nun hohe steile Kalkberge, davor ein Stück Fruchtland. Das rechte Ufer ist flacher, das östliche Gebirge tritt zurück. Schließlich erblickt man zuerst die großen Obelisken, dann die von Palmen halb verdeckten Mauern von Karnak. Südöstlich erscheint in der Ferne Luxor. Links von der Bahn zwischen Palmen die Säulen des Tempels von Medamud. Erst wenn das Boot die Höhe von Karnak erreicht hat, sieht man einige Monumente des linken Nilufers: die Memnonskolosse, die Tempel von Deir el-Bahri und das Ramesseum. Dann tauchen im Hintergrunde von Luxor das »Winter Palace Hotel« und die schloßartige Villa der Witwe des Sultans Hussein Kamil auf. An den Wohnungen der Konsularagenten sieht man Fahnen flattern. Nach 740 km landet der Dampfer bei den Säulenhallen des Tempels von *Luxor*.

Bei der Abfahrt aus Luxor bleiben die Gebäude und Ruinen lange in Sicht. Die Felder sind mit Zuckerrohr bepflanzt, der Nil umfließt eine größere Insel. Nach etwa zwei Stunden erreicht das Boot Armant (755 km). 15 km weiter erhebt sich auf dem Westufer der langgestreckte Hügel Gebelein. Das Ufer ist mit Palmwäldern bedeckt und bietet einen malerischen Anblick, der nur durch die rauchenden Fabrikschlote der hier befindlichen Ortschaft beeinträchtigt wird. Der Dampfer erreicht den Staudamm von Esna und umgeht ihn durch eine 80 m lange Schleuse am Westufer. Der Damm wurde von 1906-1909 errichtet und ist 874 m lang. Mit 120 Schleusentoren regelt er die Bewässerung; an beiden Flußufern zweigen große Kanäle ab.

Die folgenden oberägyptischen Städte werden angelaufen und bieten je einen Tempel als Sehenswürdigkeit: *Esna* (798 km), Chnum-Tempel; *Edfu* (849 km), Horus-Tempel; *Kom Ombo* (915 km), Tempel von Sobek und Haroeris.

19 km hinter Edfu fährt das Schiff an einer byzantinischen Festungsruine vorbei. Bei Km 891 befinden sich die kleinen Stromschnellen des *Gebel Silsile*, die die alten Ägypter für den Ursprung des Nils hielten. Oberhalb der Enge ändert sich der Charakter der Landschaft: Die Berge weichen zurück und geben der Wüste Raum. Der schmale Ufersaum wird von Bauern bestellt, die in der Hautfarbe schon beträchtlich dunkler sind als die Fellachen im nördlichen Oberägypten. Landschaft und Menschen nähern sich immer mehr dem nubischen Typus. Kurz vor Kom Ombo beginnt jüngst durch Pumpwerke erschlossenes Kulturland. Hinter der Stadt wird das Flußbett wieder eng; im Westen flutet der gelbe Wüstensand oft bis ans Flußufer. Man passiert die große und mit Palmenhainen und Feldern gut angebaute Insel Bahrif. Nähert man sich Assuan, so bietet sich dem Auge ein Landschaftsbild von ungewöhnlicher Schönheit und Eigentümlichkeit. Rechts auf der Höhe die Gräber der Kubbet el-Hauwa, geradeaus die Nordspitze der Insel Elephantine mit dem »Savoy Hotel«. Am Ufer und im Flußbette Felsmassen von hartem Granit. Links der Bootshafen, die katholische Kirche, die Uferstraße und die Hotels von Assuan (957 km).

Der Kurort Heluan

25 km südlich von Kairo liegt der Kurort Heluan, der hauptsächlich von Europäern besucht wird. Die Anreise ist am bequemsten mit dem Zug, der von Kairo aus 30 Minuten unterwegs ist. Die Rückfahrkarte kostet in der 1. Klasse 12 Pi., in der 2. Klasse 7 Pi.

Der Kurort Bad Heluan, arab. Hammamat Hilwan, franz. Helouan-les-Bains, liegt in einer künstlich angelegten Oase etwa 3 km östlich vom Nil auf einer von Nordwesten bis Südosten von steilen Kalkbergen umgrenzten Hochfläche. Vor dem Kriege zählte der Ort 8.000 Einwohner, deren Zahl aber, ebenso wie die der Kranken, zurückgegangen ist. Seinen Ruf verdankt das Bad sowohl seinen 33° C warmen Schwefel- und Kochsalzquellen, die gegen rheumatische Leiden, Hautkrankheiten und Katarrhe wirksam sind, als auch seinem trockenwarmen Wüstenklima, das Lungen- wie Nierenleidenden, überhaupt allen Kranken, die Nässe und Kälte zu meiden haben, außerordentlich zuträglich ist. Infolge der steinigen Bodenbeschaffenheit und der kräftigen Sonnenbestrahlung ist die Luft außerordentlich rein, sprich staubfrei.

Das von der ägyptischen Regierung 1899 im maurischen Stil errichtet Badehaus, 1911 umgebaut, ist mit Wannenbädern für schwefelhaltiges Wasser, mit elektrischen Lichtbädern, Heißluft-, Dampf- und zwei Schwimmbädern versehen. Außerdem gibt es Einrichtungen für Inhalation und Massage und zu Sonnen- und Luftbädern.

Nördöstlich von Heluan erhebt sich auf dem Plateau die Sternwarte (114 m Höhe) mit meteorologischem Observatorium. Daneben liegen die Bauten der Wasserleitung des Ortes. Gelegenheit zur Unterhaltung bietet der vorzügliche Golfplatz, der internationale Klub, der Tennisklub, Fahrten nach Kairo, Ausflüge in die schluchtenartigen Täler der Wüste und nach Sakkara. Jagd an den Ufern des Nils ist gestattet.

Nützliche Adressen in Heluan

Hotels: *Grand-Hotel Hélouan* (gegenüber dem Casino); 130 Zimmer, 50 mit Bad; ab 120 Pi. aufwärts
English Winter Hotel mit Garten; 31 Zimmer; 60-80 Pi.
Hotel-Pension Sphinx; 24 Zimmer; 50 Pi.
6 weitere Hotels und Pensionen.

Sanatorien: *Dr. Glanz*; 60 Betten; 100 Pi.
Dr. N. Kouchnir; 45 Betten; 60 Pi.; für Nierenkranke.
King Fuad Sanatorium; 100 Betten; 100 Pi.; für Lungenkranke.

Ärzte: vom Nervenarzt bis zur Zahnärztin alles vorhanden.

Kirchen: *St. Paul; Röm.-kath. Kirche; Griech-orthodoxe Kirche.*

Droschken und Esel: *Droschken* bis 1 km 4 Pi., die Std. 10 Pi. *Esel* (schwer zu beschaffen) 1 Std. 5 Pi., 1 Tag 25 Pi.

Das Faijum

Etwas mehr als 100 km südlich von Kairo liegt westlich des Nils in dem großen, bis zu 130 m über dem Meeresspiegel sich erhebenden Plateau der libyschen Wüste die erste, gewöhnlich noch zum Niltal gerechnete Oase. Sie führt den Namen Faijum, vom ägypt. »Phiom«, d.i. »der See«. Diese Oase weist eine außerordentliche Fruchtbarkeit auf. Sie hat die Form eines länglichrunden Beckens, das von der hier niedrigen libyschen Gebirgskette umschlossen ist. Ihr Klima ist ganz besonders günstig.

Im Altertum hieß die Landschaft das »Seenland«, und zwar wegen des großen Binnensees, als dessen letzter Rest der jetzige See Birket Karun angesehen werden muß. Ursprünglich hatte der See wahrscheinlich den größten Teil des Faijumbeckens eingenommen, aber wohl schon zu Beginn der historischen Zeit war sein Gebiet eingeschränkt worden. Im Süden des Sees lag ein schmaler Streifen Kulturland mit der Hauptstadt Schedet, dessen oberster Gott das Krokodil Sobek gewesen war. Am Ostrande des Sees schlugen mehrere Herrscher der 12. Dyn. ihr Hoflager auf, und besonders Amenemhet III. wandte dem Faijum seine besondere Fürsorge zu. Durch Austrocknen der Sümpfe wurde neues Kulturland gewonnen; mit welchem Erfolg dies geschah, bezeugen die fruchtbaren Äcker und blühenden Dörfer, die sich seit zwei Jahrtausenden auf dem ehemaligen Seeboden erheben.

Von Kairo aus erreicht man das Faijum am einfachsten mit dem Zug. Man fährt 92 km bis el-Wasta und steigt dort in eine Kleinbahn um, die weitere 38 km zum Hauptort des Seenlandes, Medinet al-Faijum, zurücklegt. Die gesamte Fahrt nimmt etwa 2 1/2 Std. in Anspruch.

Medinet al-Faijum beherbergt 44.400 Menschen, unter denen viele Griechen sind. Mehrere Moscheen und eine große koptische Kirche sowie ein bedeckter Basar sind vorhanden. Im Norden der Stadt liegt die den Eingeborenen als Kiman Faris (»Reiterhügel«) bekannte Trümmerstätte des alten Schedet (auch Krokodilopolis-Arsinoe genannt). Von den Schutthügeln ist jedoch neuerdings durch Ziegelbrenner viel abgetragen worden.

Mehrere Kleinbahnen (Faijum Agricultural Light Railways; Abfahrt neben dem Hauptbahnhof von Medinet al-Faijum) durchziehen strahlenförmig die Landschaft und verbinden so die kleineren Dörfer miteinander. Die Pyramide von Hawara läßt sich ohne Überanstrengung in einem halben Tage besuchen. Man fahre mit dem Frühzuge der Kleinbahn nach Hawara (1/2 Std.) und reite dann auf einem Esel zur Pyramide. Der Ausflug zur Pyramide von Illahun erfordert mit Bahn und Esel einen ganzen Tag, wobei man auf dem Rückwege die Pyramide von Hawara mitbesucht. Kleinbahn bis zur Station Basch Kadib, dann zu Esel zur Illahun-Pyramide (von Sesostris II, stark verfallen) und von da in 1 1/2 Std. zur Pyramide von Hawara (von Amenemhet III., verfallen, aber besser erhalten)

Luxor

Das breite Fruchtland zu beiden Seiten des Nils ist von Höhenzügen begrenzt, die namentlich im Osten, wo sie weiter zurücktreten, von schöngeformten Gipfeln überragt werden. Grüne Saaten und Palmen überall wo die Wüste aufhört, der glänzende Sonnenschein, der meist auch in winterlicher Zeit alles umfängt, die herrliche Morgen- und Abendbeleuchtung lassen die Stätten des alten Theben wie ein Wun-

Nützliche Adressen in Luxor

Hotels: *Winter Palace Hotel* (Pl. A5); Terrasse, Aufzug, Garten, Restaurant, 180 Zimmer (90 mit Bad); 100-200 Pi.; erstes Haus am Platze, von Archäologen gerne frequentiert.
Luxor Hotel (B4); Aufzug, Heizung, Garten, 100 Zimmer (30 mit Bad); 90-150 Pi.
Thebes Hotel (C2); 24 Zimmer; 60 Pi.

Post: (B4) und Telegraph (A5 beim Winter Palace).

Bank: Filiale der *National Bank of Egypt* (A4).

Dampferagenturen: Stellen von *Cook & Son* und der *Anglo-American Nile & Tourist Co.* im Winter Palace.

Ärzte: Hospital in (BC5).

Kirchen: Englische protestantische Kirche (B4, 5); Römisch-kath. Kirche (C2)

Führer: sprechen Englisch, Französisch, Deutsch; 20-50 Pi.

Esel: gut gesattelt, je nach Distanz 10-30 Pi.

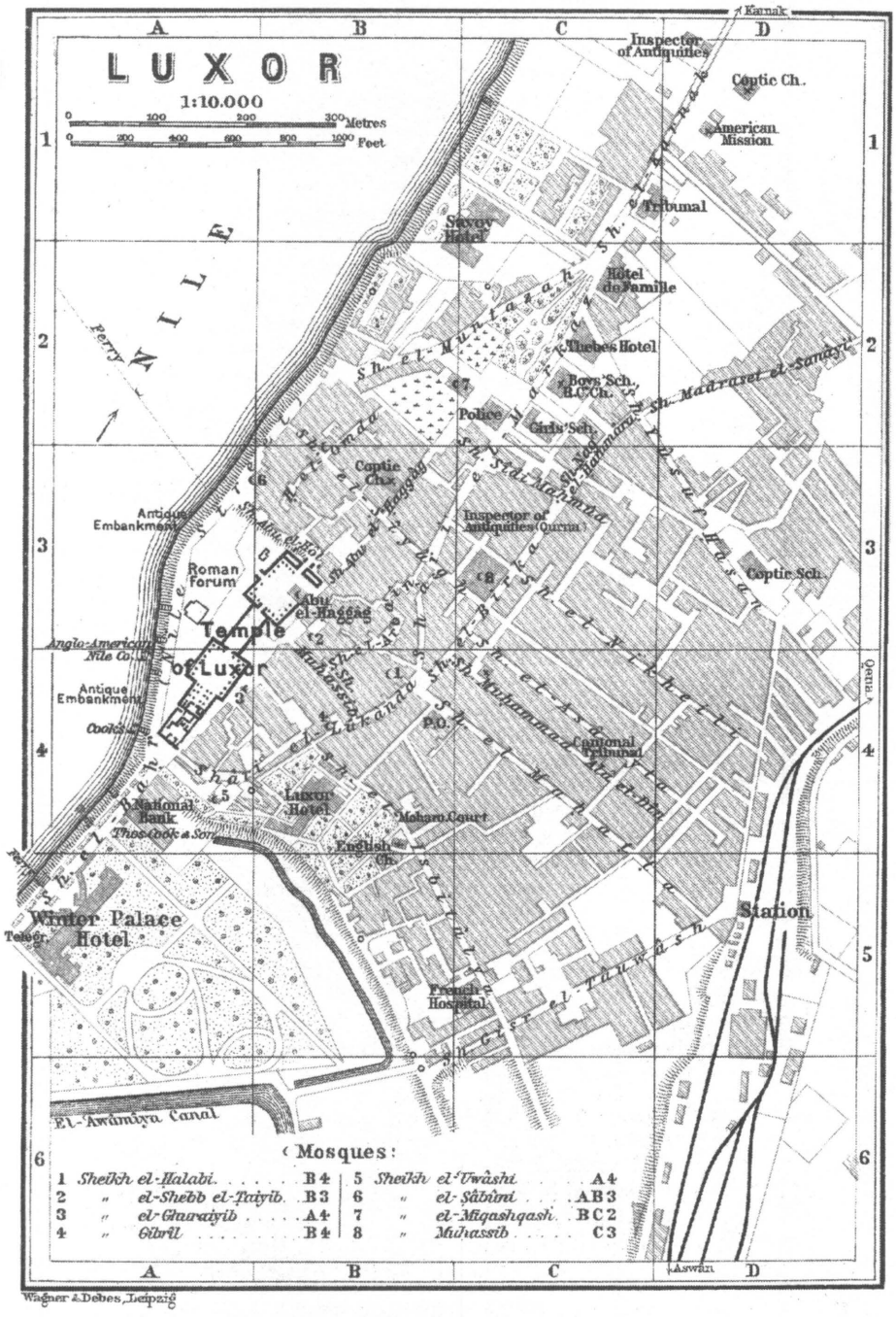
Droschken: nach Karnak 40 Pi., 1 Tag Ostufer 70 Pi, 1 Tag Westufer 140 Pi. Ansonsten pro Std. 10 Pi.

Boote: zum Übersetzen: Segelboot 8 Pi., Motorboot 20 Pi.; Segelboote pro Std. 20 Pi.

Bücher und Photographien: sind in zwei Läden beim Winter Palace zu erwerben.

Antiquitätenhändler: Muhammad Muhassib (B4, Schari el-Lukanda).

derland erscheinen, auf welches das Füllhorn der Natur unerschöpfliche Gaben der Fruchtbarkeit herniedergießt. Die meisten Tempelruinen liegen in der Ebene und werden beim höchsten Stande der Überschwemmung vom Nil erreicht. Die Gräber sind in die Abhänge der Berge gehauen und gähnen dem Reisenden mit ihren schwarzen Öffnungen in solcher Zahl entgegen, daß man den Abhang treffend mit einem Korkstücke oder einer Honigwabe verglichen hat.



Auf dem östlichen Ufer liegt Luxor, arab. el-Uksur, Kreisstadt von 19.000 Einwohnern und Mittelpunkt des oberägyptischen Fremdenverkehrs. Nahe dem Tempel sind noch Reste antiker Uferbauten (Pl. A3 und A4) und ein Nilmesser zu erkennen; zwischen Fluß und Tempel liegen Trümmer eines Forums der Kaiserzeit. Den Mittelpunkt des modernen Verkehrs bildet der neue Kai (Pl. A5 - 3); an ihm das Winter Palace Hotel, das Haus der National Bank, Cook's Office und Kaufläden. Nach Osten führt die Schari el-Mahatta, wo die Post ist, direkt zum Bahnhof.

Vom Nordende der Kaistraße führt die Schari el-Muntazah zu einem freien Platz (BC 2, 3). Hier liegen das Kreishaus, eine Moschee, eine katholische Kirche sowie das Savoy Hotel. Nördlich von Luxor dehnt sich die gewaltige Trümmerstätte von Karnak aus. Eine weitere Tempelgruppe stand in Medamud, nordöstlich von Luxor. Auf dem Westufer des Nils befindet sich die riesige Nekropole von Theben, die zahlreiche Königsgräber und Totentempel aufweist.

Assuan und Umgebung

Assuan, mit 12.600 Einwohnern, ist Hauptstadt und Sitz der obersten Verwaltungsbehörde der südlichsten Provinz Oberägyptens, die das Gebiet südlich von Esna bis zur Grenze des englisch-ägyptischen Sudans umfaßt. Die am Ostufer des Nil befindliche Stadt liegt teils in einer Ebene, teils auf einer Anhöhe. Das Fruchtland ist schmal. Der Fluß ist in mehrere Arme gespalten und umschließt große Granitklippen und Inseln, namentlich Elephantine und Philae. Am Westufer begrenzen die libyschen Höhen, nach Osten das arabische Gebirge die Landschaft. Wegen seiner lieblichen Tage und des gleichmäßigen trocknen Klimas wird Assuan besonders in den Wintermonaten November-Februar als Kurort viel besucht. Das Sternbild des südlichen Kreuzes ist im Januar nachts gegen drei Uhr, im April schon um 10 Uhr abends sichtbar.

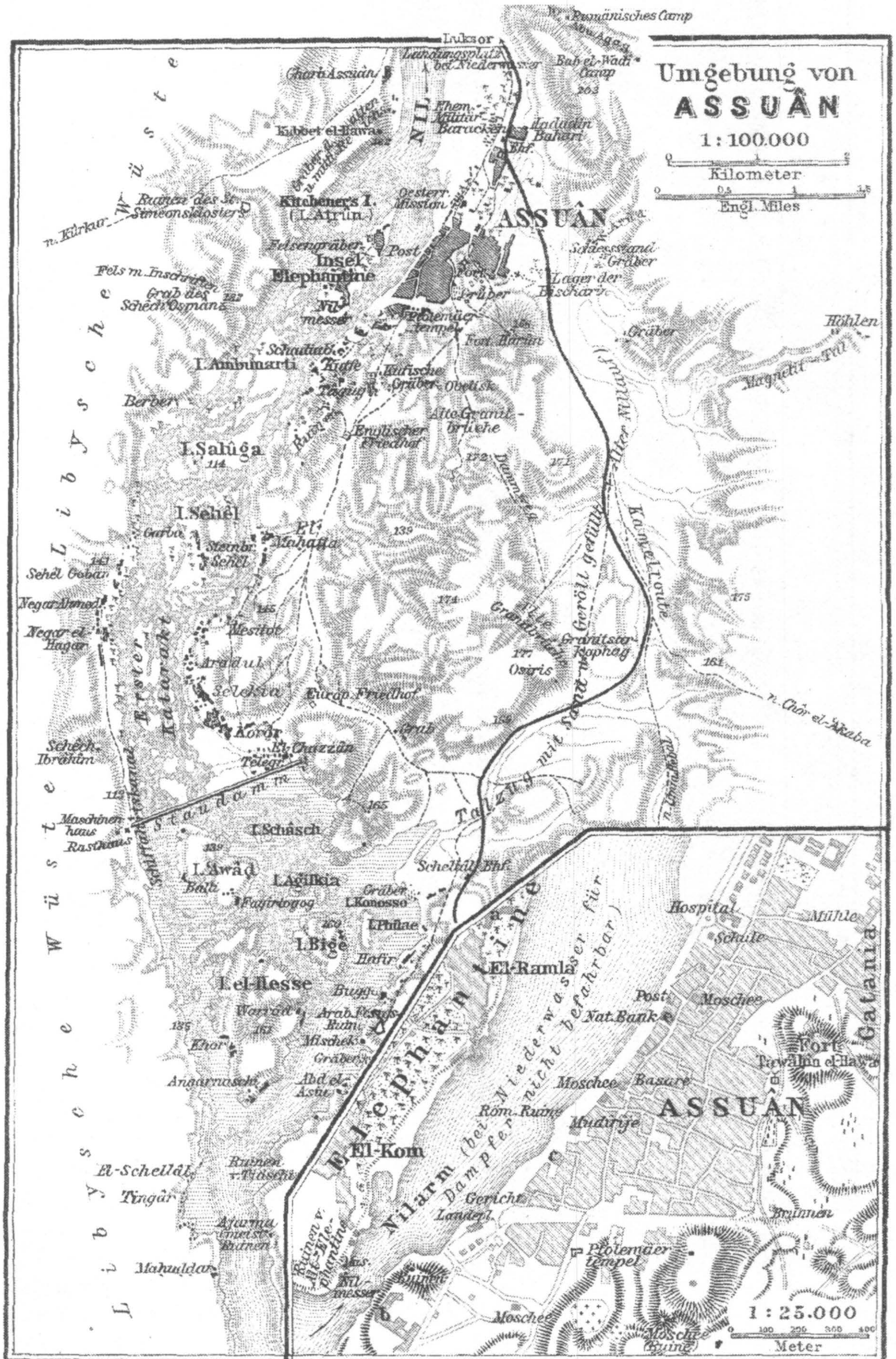
Der Bahnhof liegt im Norden der Stadt. Von der Landestelle der Dampfboote führt eine hübsche Uferstraße nördlich etwa 3/4 Std. am Nil entlang bis zum Ghezireh Palace Hotel. An ihr liegen die Hauptgebäude, das Gericht, die deutsche Sudan-Pionier-Mission, das Grand Hotel und das Regierungsgebäude (Mudirija). Dem letzteren gegenüber ragen die Trümmer eines wohl aus der Römerzeit stammenden Baus, vielleicht eines Schleusenwerks oder Brückenkopfs. Weiterhin folgt das hohe Minarett der Hauptmoschee, bei dem rechts eine Seitenstraße zu den Basaren abbiegt, dann stromabwärts die Polizeistation, die National Bank, das St. James Hotel, die Post, die Regierungsschule, das Regierungshospital und die katholische Kirche mit der Schule der katholischen Sudanmission. Im Innern der Stadt, die sehr malerisch ist, liegt die große koptische Kirche. Am Südende der Uferstraße liegen auf einem Hügel die Ruinen eines Klosters, weiterhin das Cataract Hotel. Die bei dem Ruinenhügel abzweigende Straße teilt sich nach etwa 300 m: Rechts geht es zu den arabischen Friedhöfen, links erreicht man einen kleinen unvollendeten Ptolemäertempel.

Südlich oberhalb des Cataract Hotel liegt auf dem Berge das Fort Tagug, in dem das Kamelreiterkorps kaserniert ist und von dem man besonders abends eine lohnende Aussicht genießt (Niltal, Inseln, Staudamm). 1/4 Std. östlich vor der Stadt befindet sich inmitten eines arabischen Friedhofs der Markt. Unweit davon liegt der Rennplatz des Assuan Sporting Club (während der Saison wöchentlich ein Renntag, besonders interessant sind die Kamelrennen). Den Rückweg nehme man über die alten arabischen Friedhöfe, die

südlich von der Stadt in der Wüste liegen. Die Gräber bestehen aus Rechtecken, die mit unbehauenen Steinen umlegt sind und mit beschriebenen Steinplatten geschmückt waren. Kleine Kuppelbauten bezeichnen die Gräber der Reichen.

An den südlichen Höhen, von der Stadt über die arabischen Friedhöfe ostwärts, ziehen sich die alten Granitbrüche, denen die Ägypter ihren Bedarf zu Bauten und Bildwerken entnehmen. Im nördlichen Steinbruch liegt ein unvollendeter 42 m langer, am dicken Ende 4,2 m breiter Obelisk, der nach Vollendung ein Gewicht von 1168 Tonnen besessen haben dürfte. An den mäßig hohen Felswänden sind die Spuren der Tätigkeit der alten Steinmetze noch vielfach kenntlich. Von diesem Steinbruch führt ein noch heute benutzter großer Dammweg, auf dem einst die gewaltigen Blöcke an den Nil gebracht wurden, nach Assuan.

In dem 1 Stunde entfernten südlichen Steinbruch befinden sich unvollendete Särge, Inschriften und Teile von Kolossalstatuen. Etwa 5 min. weiter liegt auf einer Höhe eine 6 m messende Osirisfigur mit Krone und Bart, die Arme über der Brust gekreuzt. An der Eisenbahn entlang kommt man in 1/4 Std. nach dem Viehofe, in dem das aus dem Sudan eingeführte Vieh vor dem Transport nach Ägypten untersucht wird. Dahinter liegt der Endbahnhof Schellal (zu Assuan gehörig).



Geograph. Anst. v. Wagner & Debes, Leipzig.

Die grüne, palmenreiche Insel *Elephantine*, von den Arabern Geziret Aswan oder kurz el-Gezira (»Insel«) genannt, wohin man mit dem Ruderboot übersetzt (hin und zurück 5 Pi.), ist ein Hauptziel aller Reisenden. Der Besuch erfordert etwa eine, mit dem Museum zwei Std. Auf der Insel liegen zwei Dörfer, deren Bewohner meist nubisch sprechen.

Dicht bei der Landungsstelle auf der Assuan zugekehrten Seite der Insel führt eine Treppe zu dem Nilmesser, der die für die Bewässerung der Felder ausreichende Nilhöhe schon in vorchristlichen Tagen anzeigte. Am Ende der Treppe zum Nilmesser liegt inmitten schöner Gartenanlagen das Assuan Museum (geöffnet 9-16 h, Freitag und feiertags geschlossen, 5 Pi.). Es enthält eine schöne Sammlung von Altertümern, die aus den Ausgrabungen in Unternubien stammen und die Kultur dieses Gebietes gut veranschaulichen. Der ganze südliche Teil der Insel ist mit großen Schutthaufen, den Trümmern der Stadt Elephantine, bedeckt. Von den Höhen der Insel hat man eine prachtvolle Aussicht auf die braunen und schwarzen, rauhen und glatten Felsen des Katarakts (Stromschnelle), zwischen denen der Nil dahinflutet.

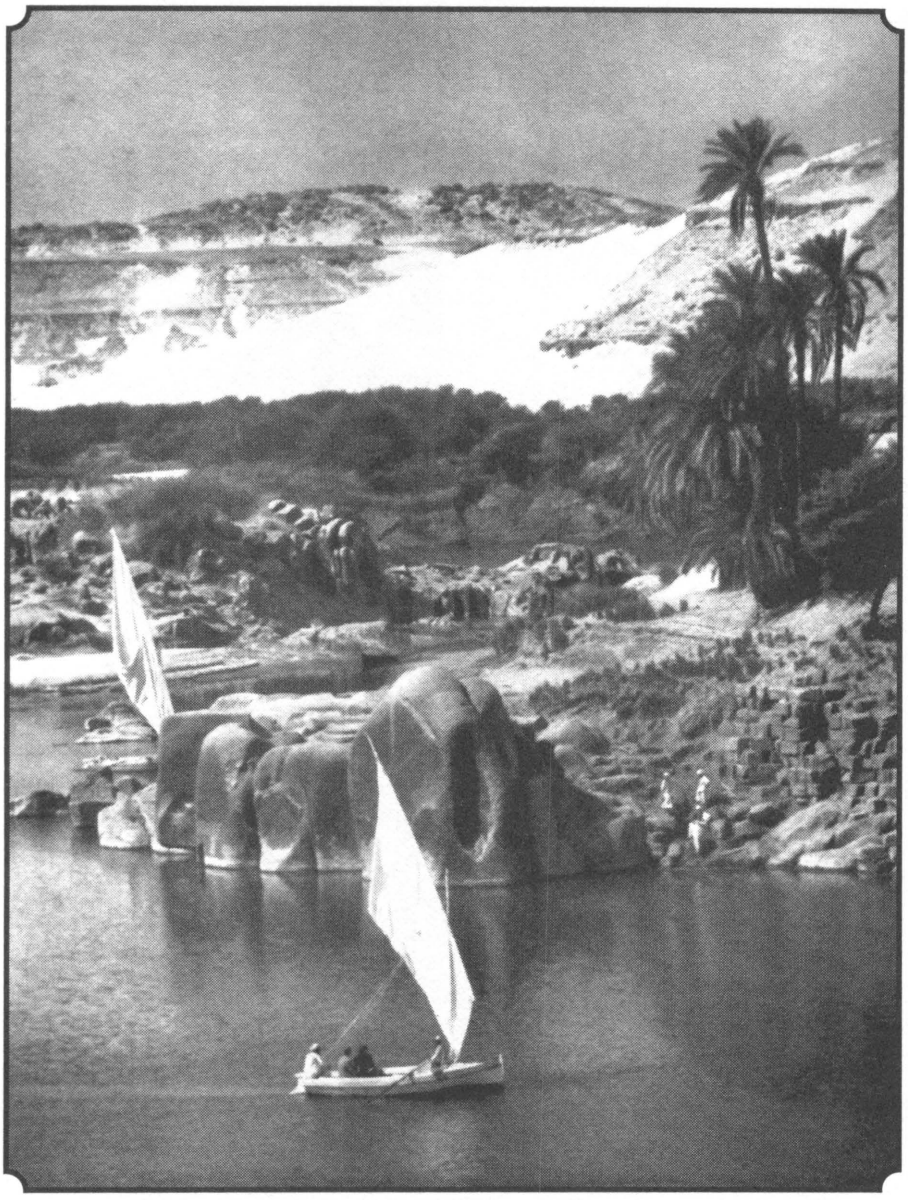
Höchst interessant ist eine Kahnfahrt um die Insel (etwa 1 Std., 10 Pi. pro Pers.) Etwa 500 m südlich, nicht weit vom rechten Nilufer, liegt eine kleine Insel, auf der man die durch die Tätigkeit des Hochwassers entstandenen glatten zylindrischen Strudellöcher gut beobachten kann. Die mit Palmen, Oleander und Granatbäumen bewachsen Insel el-Atrun oder »Kitchener's Island« zwischen Elephantine und dem Westufer gehörte früher Lord Kitchener und ist jetzt Eigentum der Regierung.

Am Westufer des Nil liegen nördlich gegenüber von Elephantine auf der Anhöhe der Kubbet el-Hauwa die schön ausgeführten Felsengräber der Fürsten und Vornehmen von Elephantine aus dem Mittleren Reiche.

Für einen Ausflug nach den lnseln *Philae* und *Bigge* sowie zum *Staudamm von Assuan* begebe man sich zum Dorf Schellal. Am einfachsten ist die Zugfahrt dorthin, der Weg durch die malerischen Gebirgstäler empfehlenswert, der Uferweg an der lnsel Sehel vorbei sehr angenehm. Schellal liegt am Nilufer gegenüber von Philae. Gute Fährboote liegen zur Überfahrt bereit (5 Pi. hin und zurück).

Die Insel Philae ist 460 m lang, 150 m breit und besteht aus Granit, auf dem sich Nilschlamm abgelagert hat. Das Volk nennt die Insel el-Kasr oder Geziret Anas el-Wogud, nach einem Helden aus 1001 Nacht. Die Hauptgöttin von Philae war Isis; außer ihr wurden Osiris, Nephthys, Hathor und die Kataraktengötter Chnum und Satet besonders verehrt. Die heute noch vorhandenen großen Tempelbauten verdanken ihre

Entstehung den Ptolemäern und den römischen Kaisern. Zahlreiche Inschriften beweisen, daß Scharen von griechischen und römischen Pilgern hierher strömten, um



Blick auf Elephantine

der Isis zu huldigen. Die Insel hat seit Errichtung des großen Staudammes viel von ihren Reizen verloren. Nur von August bis Dezember, wo der hohe Nil durch die Pforten des Staudammes frei hindurchströmt und die Niveauverhältnisse des Wassers etwa dieselben sind wie vor dem Bau der Talsperre, sind alle Tempelanlagen zugänglich. Doch hat das Wasser die Mauern und Säulen bis hoch hinauf mit einer grauen Schicht überzogen, die alle Darstellungen und Inschriften sehr unscharf macht.

Der *Staudamm von Assuan*, der 1898-1912 unterhalb Philae errichtet wurde, ist eine der größten Talsperren der Welt und gehört zu den Sehenswürdigkeiten Ägyptens. Er ist angelegt, um die Wasser des Nils aufzustauen und während der Zeit des niedrigsten Wasserstandes wieder abzugeben. Dadurch kann das Land das ganze Jahr hindurch regelmäßig bewässert werden. Der Damm ist aus Granitblöcken, die aus den Steinbrüchen von Assuan stammen, erbaut und durchquert den Strom in gerader Linie in einer Länge von 1960 m. Er ist 45 m hoch und an seinem oberen Ende 12 m breit. Der Stausee faßt nunmehr bei 27 m Tiefe 2700 Millionen cbm und erstreckt sich 295 km weit. Zur Regelung des Abflusses durchbrechen 180 Wassertore das Mauerwerk. Die eisernen Türen werden vom Damm aus mit Handwinden reguliert. Wenn der Nil Anfang Juli zu steigen beginnt, sind sämtliche Tore geöffnet; erst Ende November werden sie geschlossen und der Stausee gefüllt. Ab Ende März wird das aufgestaute Wasser abgegeben, um den einsetzenden Wassermangel auszugleichen.

Im Westen des Dammes ist ein Schifffahrtskanal angelegt, durch den größere Boote stromauf und stromab geschleust werden. Am Westufer befindet sich ein kleines Restaurant mit schönem Blick auf die gesamten Anlagen. Die Rückfahrt nach Assuan durch die Katarakte ist sehr lohnend. Das Boot besteigt man beim Restaurant, hält sich am Westufer und erreicht, an den malerischen Felseninseln Sehel, Saluga u.a. vorüber, in etwa 1 1/2 Std. Assuan.

Weiterfahrt in den Sudan

Den regelmäßigen Verkehr zwischen Assuan und Wadi Halfa (344 km; Anschluß an die Bahn nach Khartum) vermitteln die wöchentlich zweimal in jeder Richtung fahrenden, modern eingerichteten Expreßdampfer »Britain«, »Sudan«, »Meroe« und »Lotus«, die von der Sudanregierung unterhalten werden (ab Assuan Mi. und Sa. nachm.; ab Halfa Mo. und Do. abends). Die Fahrzeit beträgt zwischen 36 und 42 Std; unterwegs 2 Std. Aufenthalt in Abu Simbel. Der Fahrpreis Assuan-Halfa beträgt in der 1. Klasse 560, in der 2. Klasse 400 Pi.; Verpflegung täglich 80 bzw. 50 Pi.

Die westlichen Oasen

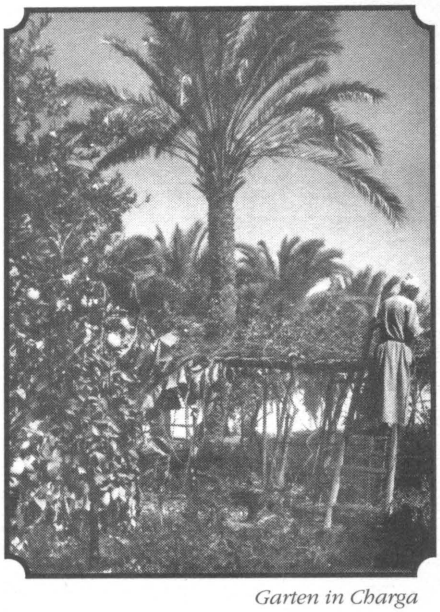
Unter Oasen versteht man gewöhnlich mitten in der Wüste liegende, fruchtbare und bewohnte Gegenden. Genauergenommen aber sind die Oasen große Senkungen im Wüstenplateau, von denen nur ein verhältnismäßig sehr kleiner Teil wirkliches Fruchtland ist. Die Fruchtbarkeit wird durch die Wasserzufuhr bedingt, die aus einer etwa 100 m unter der Oberfläche liegenden Sandsteinschicht entweder durch natürliche, aus dem Boden sprudelnde Quellen oder durch künstlich gebohrte tiefe Brunnen kommt. Das Kulturland liegt daher auch gewöhnlich an den tiefsten Stellen der Oase.

Die ägyptischen Oasen in der libyschen Wüste haben eine Gesamtbevölkerung von (1927) 75.700 Einwohnern. Sie unterstehen der vom Kriegsministerium abhängigen Grenzverwaltung. Die Oasen sind mit der Kamelkarawane, schlechter mit dem Automobil zu erreichen. Unter ihnen sind zwei Oasen von besonderem Interesse.

Die *Oase Siwa* ist von Alexandria 420 km entfernt, von Kairo, auf dessen Höhe sie liegt, 520 km. Von Alexandria erreicht man die Oase mit dem Automobil in 2-3 Tagen, während die Kamelkarawane von Kairo aus 17 Tage benötigt.

Die 3.900 Einwohner von Siwa gehören zum größten Teil einem Berberstamm an,

der sich neben dem Arabischen einer besonderen Sprache bedient. Außer kleine-



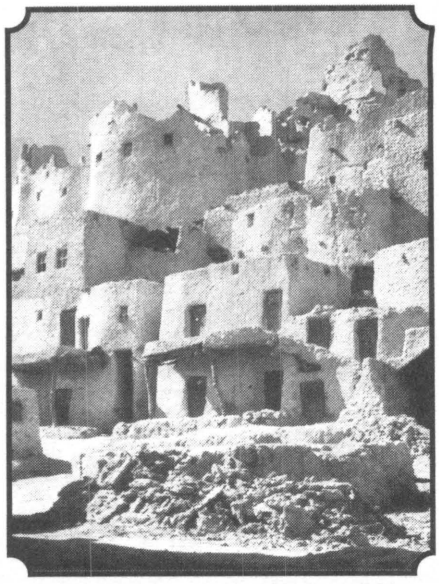
Garten in Charga

ren Ansiedlungen enthält die Oase zwei auf isolierten Felsen erbaute Dörfer namens Siwa und Aghurmi. In dem nun von weitgehend modernen Häusern umgebenen Tempel von Aghurmi hat man wohl die antike Orakelstätte des Zeus-Ammon zu sehen, die im Jahre 331 v.Chr. auch von Alexander d.Gr. besucht wurde.

Mehrere hundert Kilometer südöstlich von Siwa liegt die *Oase Charga.* Die 240 km Distanz zur Stadt Girga überbrückt eine Straße, die sowohl von Karawanen als auch Automobilen benutzt werden kann. Die Oase hat eine Länge von 200 km bei einer Breite von 20-50 km. Wie alle Oasen, so ist auch Charga von einer ziemlich steilen Hügelkette umgeben, die aus Kreidekalkfelsen besteht und bis zu 450 m terrassenförmig gegen die Wüste ansteigt. Den Hauptreichtum bilden die Dattelpalmen (etwa 50.000); außerdem sind Obstbäume gepflanzt, auch Reis und andere Getreidearten werden angebaut. Der Hauptort der Oase, mit etwa 8.000 Einwohnern, besitzt schöne Palmengärten, zwei Moscheen, eine Schule und ein Krankenhaus. Am Hauptplatz liegen die Post und das Regierungsgebäude des Gouverneurs der »Provinz der südlichen Wüste«, die neben Charga auch die Oase Dachla umfaßt. Ein Teil der Stadt ist ein enges Wirrsal dunkler, tunnelartiger Gassen, die von Palmstämmen oder Palmzweigen mit Lehmbewurf überdacht sind.

Die wichtigsten Ruinenstätten im nördlichen Teil der Oase werden von Charga aus in einem Tage besucht (Esel zu haben).

Sehr lohnend ist ein Ausflug nach dem mit Rundtürmen befestigten Römerlager Fort ed-Deir, das ca. 25 km nordöstlich



Hauptort von Siwa

von Charga an der Karawanenstraße nach Girga liegt. In der Nähe liegen weitere Ruinen und ein Tempel.

Die volkreiche Oase Dachla liegt 70 km nordwestlich von Charga und kann von dort mit dem Automobil in 14 Std. erreicht werden. Kamele sind drei Tage unterwegs. Von der Stadt Asiut aus braucht man mit Kamelen etwa 7 Tage für die 220 km lange Strecke.

Götter aus uralter Zeit

Ein Gutteil der Fremdartigkeit des alten Ägypten geht auf die Gottesvorstellungen zurück. Ein jeder ist schon einmal mit den Darstellungen ägyptischer Gottheiten in Berührung gekommen und dürfte sich ob dieser tierköpfigen Wesen gewundert haben. Doch erfreuten sich einst diese illustren Mensch-Tier-Kreaturen einer derartigen göttlichen Verehrung, daß Herodot die Ägypter als das frömmste aller Völker bezeichnete. Die wichtigsten Götter und Mythen werden nun vorgestellt, denn ihr Einfluß auf unsere Welt ist ungebrochen.

Allgemeines

Das ägyptische Pantheon zeichnet sich durch eine unübersehbare Masse an größeren und kleineren Gottheiten aus. Jedes Dorf, jede Stadt, jeder Distrikt hatte seinen eigenen Gott. Von diesen wurden manche im ganzen Land verehrt, andere nur in bestimmten Gebieten. So erwuchsen die großen Götter, deren Namen jeder kennt: Isis, Osiris, Horus, Thot, Re und andere.

Häufig hatte ein Gott ein oder mehrere heilige Tiere und eine Kultstatue, in denen er sich verkörpern konnte. Die Tiere und die Statue sind jedoch nur Sinnbilder, in die der Gott einfahren und sie zu seinem Vehikel machen kann; sie sind nicht der Gott selbst. Die gängige Praxis, den Gott zum Einwohnen in seinem Kultbild zu bewegen, ist das Gebet oder die Beschwörung.

Charakteristisch ist für die ägyptische Religion, daß ein Ding vielerlei Erscheinungsformen haben kann, die sich nach unserem heutigen Verständnis gegenseitig ausschließen. So kann z.B. der Himmel entweder als endloser Ozean, als Kuh oder als eine sich über die Erdscheibe beugende Frau imaginiert werden. Dabei findet keine Verwandlung von der einen in die andere Form statt, sondern der Himmel gilt als alles drei gleichzeitig. Diese Dialektik des Denkens, scheinbar unvereinbare Gegensätze miteinander zu verknüpfen, ist in der ägyptischen Religion an der Tagesordnung. So gibt es etwa keine einheitliche Vorstellung von der Welterschaffung, und der Sonnengott kann unzählige Namen führen. Die Ursache dafür liegt darin, daß die einzelnen Götter und ihre Sagen oft unabhängig voneinander entstanden waren und spätere Generationen von Priestern versuchten, die verschiedenen Vorstellungen miteinander in Einklang zu bringen. Die »Widersprüche«, die wir dabei zu entdecken vermeinen, wurden von den Ägyptern nicht als solche gefühlt, da sie immer durch theologische Spekulation erklärbar waren.

Der Spielleiter sollte die ägyptischen Götter, wie sie hier beschrieben werden, nur in der Form erscheinen lassen, daß es noch Kulte gibt, die sie verehren. Diese Götter sollten nicht als leibhaftige Gestalten auftreten, sondern als Kultstatuen, in Mythen oder in Träumen. Ein halbwegs obskurer Gott ist bekanntlich weitaus mysteriöser und spannender, als einer, der direkt in das Leben der Abenteurer eingreift. Eine andere Variante ist, Nichtspielercharaktere sich bei ihren (ruchlosen) Taten auf ägyptische Mythen berufen zu lassen, so daß die Spieler erst einmal herausfinden müssen, um was es sich bei dem jeweiligen Mythos handelt, um die Laufbahn des Bösen zu beenden.

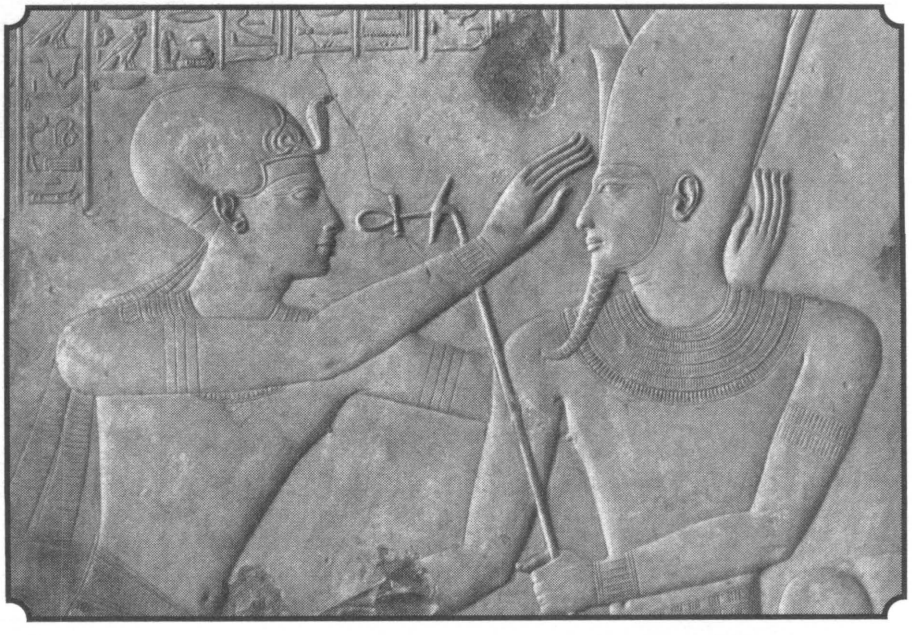
Wie die Welt entstand

Am Anbeginn war nur Wasser, dunkles, endloses Wasser, und weder Zeit noch Raum waren geboren. Doch irgendwann erhob sich Atum aus den Fluten, und er war die Sonne. Aus Atum gingen Schu und Tefnut hervor, die die Luft und die Feuchtigkeit sind. Schu und Tefnut zeugten dann miteinander den Geb und die Nut. Bei ihrer Geburt hingen sie zusammen, und so ging der große Schu hin und löste sie voneinander. Nut hob er empor und ließ sie den Himmel bilden, den Geb aber ließ er wo er war, und so wurde Geb zur Erde. Die Erde und der Himmel aber hatten fünf Kinder, die an fünf Tagen geboren wurden. Das älteste Kind war Osiris, nach ihm kamen Haroeris (der große Horus), Seth, Isis und Nephthys. Osiris und Isis liebten sich bereits im Mutterleib, und Haroeris ist ihr Kind. Da aus der Ehe von Seth und Nephthys kein Kind erwuchs, ging Nephthys zu Osiris und gebar ihm schließlich den Anubis. Auch andere Götter und die Menschen entstanden nun.

Der Osirismythos

Der erste König der Welt war Atum. Er übergab die Krone an seinen Sohn Schu, auf den wiederum Geb folgte. Nach Geb wurde Osiris König. Doch sein Bruder Seth neidete ihm die Herrschaft und beschloß, ihn umzubringen. Osiris hatte in der Zwischenzeit den Menschen die Zivilisation gebracht und sie gelehrt, Götter zu verehren. Er hatte die ganze Welt bereist, und bei seiner Rückkehr wurde ein großes

Sethos I. vor Atum



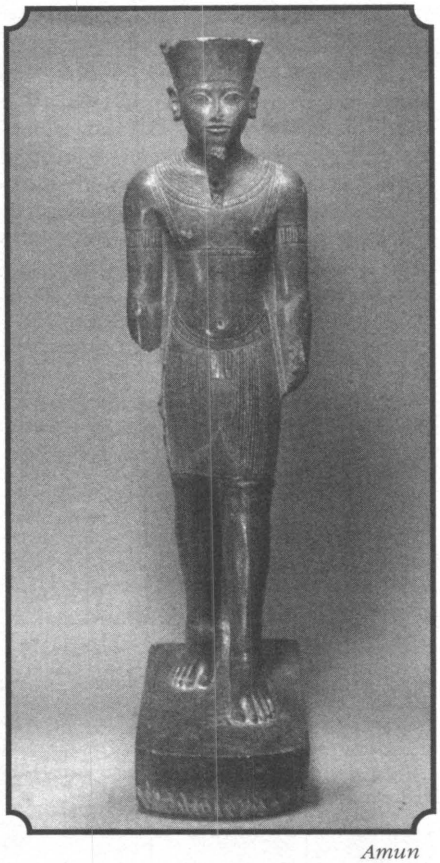
Fest gegeben. Seth brachte neben seinen 72 Mitverschwörern eine schöne Kiste mit, die genau Osiris' Maßen entsprach. Seth versprach sie demjenigen als Geschenk, der genau in sie passen würde. Osiris legte

Osiris

sich als letzter hinein, und als er das tat, verschloß Seth den Sarg, und seine Mitverschwörer sorgten dafür, daß er ihn ungehindert in den Nil werfen konnte. Als Isis davon hörte, trauerte sie und machte sich auf die Suche nach der Leiche ihres Mannes. Endlich hörte sie, der Sarg sei im syrischen Byblos angeschwemmt worden. Isis begab sich dorthin und erreichte die Herausgabe. An einem einsamen Orte belebte sie Osiris wieder und empfing einen Sohn von ihm, kurz bevor ihr Zauber aufhörte zu wirken und Osiris erneut starb. Sie versteckte den Leichnam und zog sich in die Papyrusdickichte der Deltasümpfe zurück, wo sie das Kind Horus gebar und ihn vor Seth verbarg, der mittlerweile König geworden war. Doch Seth fand immerhin die Leiche des Osiris und zerriß sie in 14 Teile, die er im ganzen Land verteilte. Isis machte sich daraufhin auf den Weg, die Leichenteile zu suchen und sie an ihrem Auffindungsort zu bestatten. Nun begann sich Osiris aus dem Totenreich bei den anderen Göttern zu beklagen. Doch sie konnten nicht ungeschehen machen, was passiert war, und so machten sie ihn zum Ausgleich für das erlittene Unrecht zum Herrscher über die Unterwelt. Dann und wann kam Osiris aus dem Totenreich hinauf zur Welt der Lebenden und lehrte seinem Sohn Horus den Kampf gegen den Usurpator Seth. Horus machte seinen Thronanspruch als Sohn des rechtmäßigen Königs geltend und zog gegen Seth zu Felde. Viele Jahre dauerte der Streit, und Schlachten und Gerichtsverhandlungen vor dem Göttertribunal wechselten einander ab. Schließlich einigte man sich darauf, daß Horus König werden sollte und Seth die ehrenvolle Aufgabe zuteil wurde, die Barke des Sonnengottes gegen Feinde zu beschützen. Und so geht die Welt seitdem ihrer Wege.

Einzelne Götter

Amun: Amun ist der Hauptgott von Theben und »Reichsgott«. Er erscheint als Mann mit hoher Federkrone. Seine heiligen Tiere sind Widder und Gans, auch



Amun

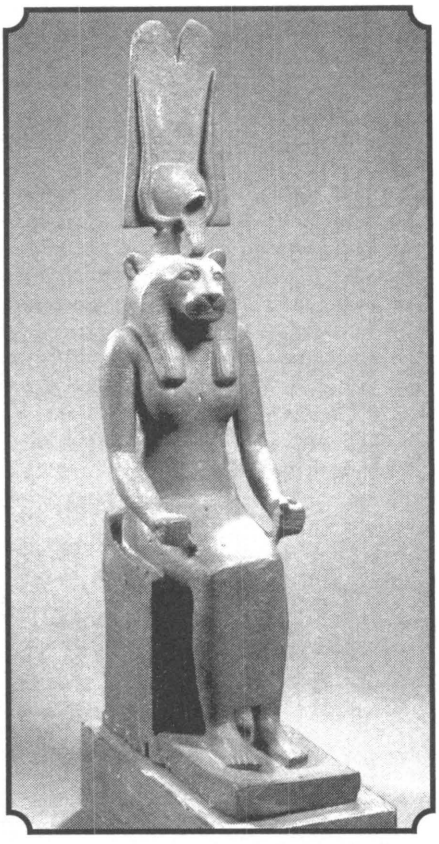
kann er als der schlangengestaltige Urgott Kematef auftreten. Amun wird häufig mit Re zu Amun-Re verbunden, wodurch auch Amun zum Sonnengott wird. Ihm wurden u.a. die Tempel von Theben West und Karnak und Luxor geweiht. Sein Name bedeutet »der Verborgene«.

Anubis: siehe »Totengötter«.

Aton: siehe »Sonnengötter«.

Bast(et): Dies ist die berühmte Katzengöttin der Stadt Bubastis, welche im östlichen Delta liegt. In ihrer friedlichen Form wird sie als Hauskatze verehrt, in ihrer rasenden Gestalt gilt sie als Löwin und wird Sachmet (die Mächtige) genannt. Sie tritt auch als Frau mit Katzen- bzw. Löwenhaupt auf. Sehr beliebt war das jährliche Fest der Göttin, welches von Herodot beschrieben wurde (Buch II, 60):

»Die Ägypter fahren in zahlreichen Kähnen nach Bubastis, wobei die Frauen mit Klappern lärmen und die Männer auf



Bast

Pfeifen blasen. Alle singen und klatschen. Kommen sie an einer Stadt vorbei, fangen die Frauen an, die Bewohnerinnen der Stadt zu verspotten und sich zu entblößen. In Bubastis begehen alle das Fest der Göttin mit großen Opferschmäusen, Tänzen und Gesängen. Wohl an die 700.000 Menschen sollen alljährlich zusammengeströmt sein und die Stadt von einer Orgie in die nächste gestürzt haben.«

Bast ist die einzige aus dem ägyptischen Götterkanon, deren Verbindung zum Cthulhu-Mythos nachgewiesen ist. Sie wird in den Traumlanden der Erde noch heute verehrt, wie im Abenteuerfolio *Die Traumlande* berichtet wird.

Hathor: »Haus des Horus« heißt diese Göttin, und da Horus einer der vielen Sonnengötter ist, ist das Haus der Sonne der Himmel. Hathor ist also Himmelsgöttin. Ihre Erscheinungsformen sind vielfältig: Da der Himmel auch als Kuh gedacht werden kann, kann sie entweder als Kuh auftreten, als Frau mit Kuhkopf und als Frau mit Sonnenscheibe und Rinderhörnern als Krone.

Außerdem hat sie Kuhohren. Ihr Hauptkultort ist Dendara, doch im thebanischen Raum gilt sie auch als Totengöttin, die im Westgebirge wohnt. Sie ist weiterhin Göttin des Tanzes, der Musik und der Liebe, kann aber auch fürchterliche kriegerische Züge annehmen. So vernichtete sie einst die gesamte Menschheit bis auf 1/10, als diese eine Revolution gegen den Sonnengott planten. Nur dem Umstand, daß Hathor vor dem letzten Gefecht von den Göttern betrunken gemacht wurde, verdankt die Menschheit ihre weitere Existenz.

Horus: Sonnengott in Falkengestalt, tritt auch als Mann mit Falkenkopf auf. Kriegerischer Gott, mit dem sich gerne der König

Horus als Kind

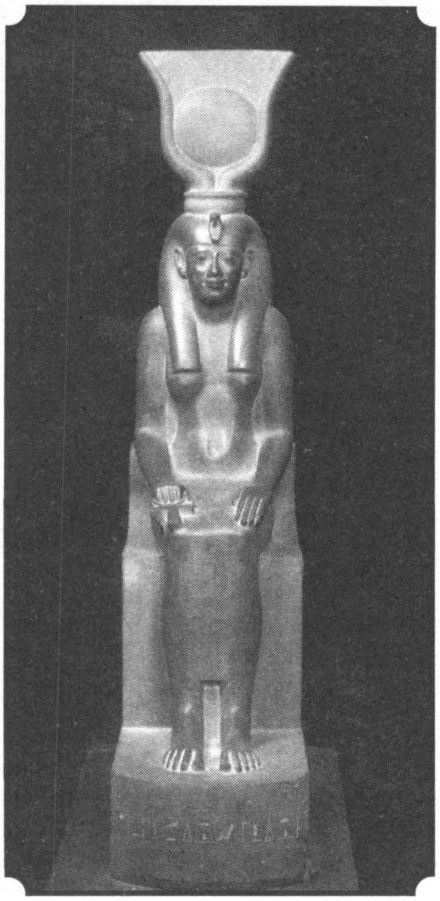
identifiziert. Seine Kulte fand man überall im Land. Im *Osirismythos* ist er Haroeris, der nach dem Tod des Osiris gegen Seth streitet.

Isis: Niemand unter den Göttern ist so gut mit der Magie vertraut wie Isis. Sie wird deshalb auch »die Zauberreiche« genannt. Ihr stehen Zauber und Beschwörungen offen, die noch nicht einmal Weltvater Re kennt; z.B. wie man aus Speichel giftige Schlangen erschafft. Sie wird auch häufig um Beistand angefleht, wenn Krankheiten, Verletzungen oder Vergiftungen beseitigt werden sollen. Sie wurde im ganzen Land Ägypten und in römischer Zeit auch in Europa verehrt. Siehe auch *Osirismythos.*

König: Der Pharao ist der Stellvertreter des Schöpfergottes auf Erden, Inkarnation des Horus und nach seinem Ableben die des Osiris. Seine Insignien sind Geißel und Krummstab sowie die Doppelkrone. Er ist der Garant der vom Schöpfergott eingerichteten Weltordnung und somit Erhalter der Welt. Ohne die Weltordnung (ägyptisch Ma'at genannt) würde die Erde aufhören zu bestehen. In ganz früher Zeit galt der König als Gott; seine Berührung konnte tödlich sein. Im Laufe der Jahrhunderte änderte sich diese Ansicht: Das Amt war heilig, doch der König blieb Mensch. Er schlüpfte in die verschiedenen Rollen der Götter und agierte dann so, wie diese es in den Mythen taten. Da seine Vitalität und seine magische Potenz sich während der Regierungszeit aufbrauchten, mußte er sie regenerieren. Er tat dies im Sed-Fest-Ritual, bei dem er seine körperliche Kraft unter Beweis stellte und daraufhin von den Göttern als neuer alter Herrscher anerkannt wurde. Denn war der König gut und stark, prosperierte auch das Land, war er hingegen schlecht oder schwach, wandten sich die Götter vom Lande ab und überließen es sich selbst, bis ein würdigerer auf dem Thron war.

Min: Min ist ein menschengestaltiger Fruchtbarkeitsgott, dessen Kultzentren in Achmim und Koptos liegen. Seine heilige Pflanze ist der Huflattich, der in Ägypten hüfthoch wächst. Von den steinernen Statuen des Gottes, die oft zwei Meter hoch waren, wurde das Mineral abgekratzt, welches in Wasser gegeben und getrunken die Fruchtbarkeit steigern sollte. Als Herrschaftssymbol führt Min die Geißel. Sein ältestes Symbol ist ein Fetisch, dessen Bedeutung unbekannt ist

Isis



Ptah

Month: Dies ist der Hauptgott des thebanischen Raums bis zur 11. Dynastie, der dann aber immer mehr von Amun in den Schatten gestellt wird. Month hat einen Falkenkopf und wie alle Falkengötter einen kriegerischen Charakter. Ab dem Neuen Reich gilt er ebenfalls als Sonnengott. Aus Gründen der Tarnung schloß sich der Buchiskult an den des Month an und machte den Stier offiziell zum Boten des Month.

Osiris: siehe *Der Osirismythos* und »Totengötter«.

Ptah: Ptah ist der Stadtgott von Memphis. Er wird als Mann mit ungegliedertem Körper und Kappe auf dem Kopf dargestellt, immer ein Szepter haltend. Nach der speziellen Theologie von Memphis ist er der Schöpfergott, und er erschuf alles, indem er die Dinge und Lebewesen erdachte und sie bei ihrem Namen nannte: »Es werde XYZ«. Seine ursprüngliche Herkunft ist nicht greifbar, doch genoß er immer einen guten Ruf.

Seth: Dieser Gott ist der Herr der Wüste, des Sturms, der Dunkelheit und der Metalle. Ihm wird die Farbe Rot zugeordnet. Durch den *Osirismythos* korrumpiert, gilt er als das Böse schlechthin. Seine Knochen bestehen aus Eisen. Er erscheint als schakalähnliches Wesen oder als Mann mit dem Kopf dieses Tieres. Wegen seiner Gewalt und enormen Kraft steht er am Bug der Sonnenbarke und ersticht den Apophis mit einem Speer (siehe *Sonnengötter*).

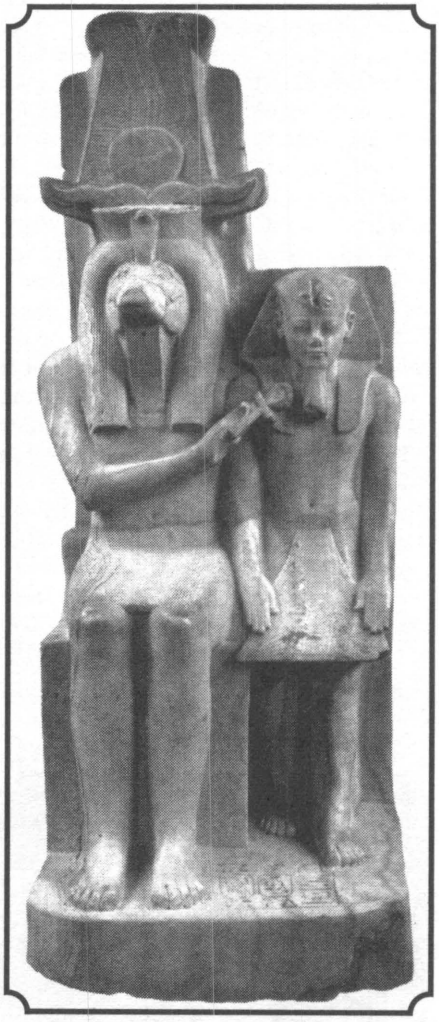
Sonnengötter: Die hier genannten Sonnengötter sind von verschiedener Provinienz. Sie wurden aufgefaßt als Erscheinungen des Sonnengottes während seines scheinbaren Laufs um die Erde. Er fährt dabei in einer Barke über den Himmel. Wenn die Sonne aufgeht, hat der Gott die Gestalt eines Skarabäus und heißt Chepri. Als Mittags- und Nachmittagssonne heißt der Gott Re-Harachte bzw. Re und ist ein Mann mit Falkenkopf und der Sonnenscheibe als Krone. Die untergehende Abendsonne heißt Atum und wird rein menschlich gedacht. Sobald die Sonne untergegangen ist, tritt sie ihre Nachtfahrt durch die Unterwelt an, um ihre verbrauchte Energie zu regenerieren.

An den Eingangs- und Ausgangspforten der Unterwelt wird die Sonne von dem schlangenartigen, chaotischen Dämon Apophis oder A'apep angegriffen. Apophis wird jedesmal von Seth mit dem Speer erstochen und dann zerstückelt, doch setzt er sich jedesmal wieder zusammen, sobald die Barke an ihm vorbeigefahren ist. Sein vergossenes Blut wird von den unwissenden Menschen als Morgen- bzw. Abendröte aufgefaßt. Während der Fahrt durch die Unterwelt spendet die Sonne den Toten Licht und Leben, doch kommt sie auch an vielen phantastischen Orten vorbei: den Gefilden der Seligen, den Feuerseen, in denen jene leiden, die Übles getan haben, oder an der Flammeninsel, auf der jeden Tag die Welt neu ersteht.

Außerhalb dieser Konzeption steht Aton. Aton ist die Sonne als Sonnenkugel, als Himmelskörper. Sein Kult fand unter freiem Himmel statt, wie jener der anderen Sonnengötter auch, doch sollte er nach dem Willen seines selbsternannten Propheten Echnaton der einzige, weil wahre Gott sein.

Stiergötter: Stierkulte waren über ganz Ägypten verstreut. Die wichtigsten und bekanntesten heiligen Stiere sind Apis, Mnevis und Buchis. Die heiligen Tiere unterschieden sich von ihren Artgenossen durch die Farbgebung und Fleckung der Haut. Apis war schwarz und hatte ein weißes Dreieck auf der Stirn, einen mondsichelförmigen Fleck auf den Flanken und einen weißen Adler auf dem Nacken. Mnevis war vollkommen schwarz und hatte das Fell gegen den Strich gerichtet. Buchis ist weiß, hat aber ein schwarzes Gesicht. Die Stierkulte hängten sich an die Kulte größerer Götter an, als deren Boten und Herolde sie dann auftraten. So ist Apis auch der Herold des Ptah, Mnevis der des Re und Buchis der des Month. Jedesmal wurde nach dem Tod des jeweiligen Stiers ein neuer eingesetzt, wozu ein großes Kultfest nötig war. Die toten Stiere wurden in spezielle Begräbnisstätten überführt, von denen die Bekannteste das Serapeum von Sakkara ist. Andere Stierfriedhöfe befinden sich in Alexandria und Armant. Die Stierkulte gehören zu den ältesten des Landes und reichen bis in die Vorzeit zurück.

Suchos: Dieser Gott wurde ägyptisch Sobek genannt und war Herr über die Zeit und über das Schicksal. Er kann als Tier



Suchos, auch Sobek genannt

oder als krokodilsköpfiger Mann dargestellt werden. Die Verehrung des Krokodils ist ursprünglich wohl auf die Gefährlichkeit des Tieres zurückzuführen. An einigen Orten wurde das Tier deshalb als böse angesehen und blutig verfolgt (Dendara, Edfu), was manchmal zu Scharmützeln zwischen Anhängern und Gegnern des Gottes führte. Kultorte des Sobek gab es den ganzen Nil hinab, doch die größte Verehrung erfuhr er im Seenland, dem heutigen Faijum, wo er als Schöpfergott galt und in seiner Präsenz völlig dominierte.

Thot: Dieser ägyptisch Djehuti genannte Gott ist der Gelehrte im ägyptischen Pantheon. Er erscheint entweder als Pavian oder als ibisköpfiger Mann. Er ist der Herr des Mondes und daher derjenige, der die Jahre berechnet. Das wiederum macht ihn zum Schutzherrn der Schreiber. Seine Gelehrsamkeit und Schläue ist unüberbietbar, doch läßt ihn dies auch zu korruptem Handeln neigen. Thot stiehlt gerne, und so machten ihn die Griechen zum Herrn der Diebe. Er ist aber auch Stellvertreter und Bote des Re, denn der Mond ist der Stellvertreter der Sonne. Geboren wurde er, indem er aus dem Haupt des Seth trat, was eine Allegorie auf das Erscheinen des Mondes aus der Dunkelheit ist.

Totengötter: Die beiden bekanntesten Totengötter sind sicher Osiris und Anubis. Anubis scheint der Ältere von beiden zu sein, wurde aber in der Popularität ab der fünften Dynastie von dem Jüngeren überrundet. Osiris wurde nach seinem Tode Herrscher über die Unterwelt (siehe *Osirismythos*). Die verstorbenen Könige galten daher als Osiriserscheinungen. Osiris ist der Vorsitzende des Totengerichts, bei dem das Herz des verstorbenen gegen das Symbol der Weltordnung gewogen wird. Anubis stellt die Waage richtig ein, und Thot notiert das Ergebnis. Sinkt die Waagschale mit dem Herzen, verurteilen die 42 Richter, die in unserem Sinne Geschworene sind, den Toten zu einem zweiten und diesmal endgültigen Tod. Er wird von der »Fresserin« vertilgt, einem Fischwesen, das aus Krokodil, Löwe und Nilpferd besteht. Bleibt die Waage jedoch im Gleichgewicht, darf der Tote die Gefilde der Seeligen betreten und dort weiter leben.

Anubis tritt uns in Gestalt eines Schakals oder eines schakalköpfigen Mannes entgegen. Neben ihm gibt es noch zwei hundeartige Totengötter: Upuaut und Chontamenti, die Götter der Nekropolen von Asjut und Abydos. Die Totengötter erscheinen deshalb oft als Hunde, da sich diese Tiere häufig an den Gräbern zu schaffen machten. Damit sie dies unterließen, wurde die Verantwortung für die Nekropolen hundegestaltigen Göttern übertragen.

Der Herr über die Nekropole von Sakkara war der falkengestaltige Gott Sokar, dessen Name sich in dem der Nekropole erhalten hat.

Uräus: Die Uräus ist die Schlange, die sich um die Kronen der Götter und Könige windet. Sie beschützt ihren Träger, indem sie Feueratem abgibt. Da sie eine Kobra ist, ist sie unberechenbar und kann jedem außer dem Sonnengott gefährlich werden. Sie darf nicht verwechselt werden mit der Schlangengöttin Uto, die sich immer im Verbund mit dem Geierweibchen Nechbet an der Doppelkrone des Pharaos befindet.

Totenglauben

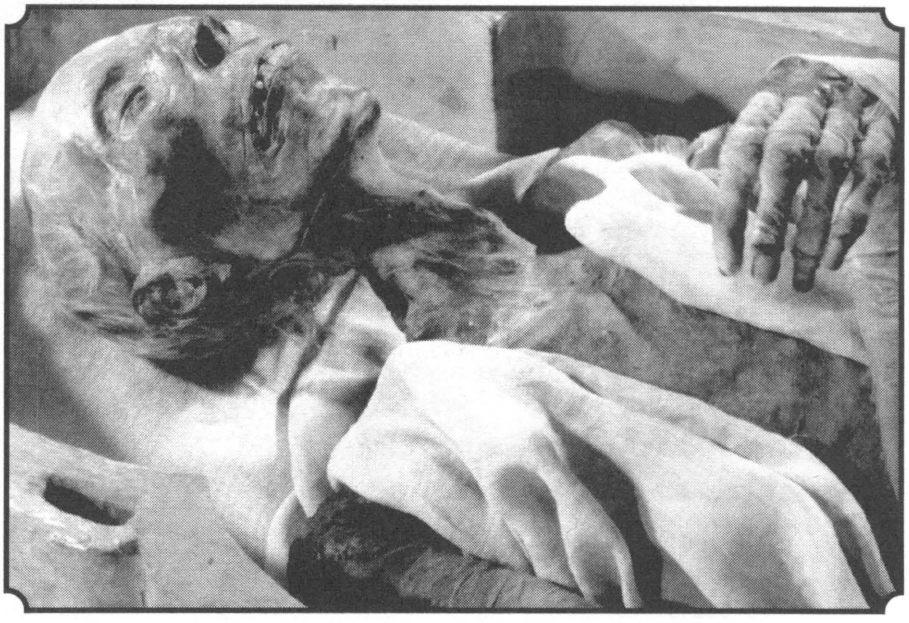
Mumien

Seit Anbeginn der Welt gibt es wohl kein Thema, das den Menschen so in seinen Bann zu schlagen vermochte, wie der ewige Kreislauf von Leben und Tod. Während die heutige Gesellschaft die Unausweichlichkeit des Todes möglichst verdrängt, der Gedanke an den Tod in gewisser Hinsicht sogar ein Tabu darstellt, war der Tod für den Menschen im alten Ägypten offensichtlich ein zentrales Thema.

Umso faszinierender ist es dementsprechend, daß sich nirgends auf der Erde solch gewaltige Grabmäler, nirgends ein solches Überwiegen der Totenstadt über die Stätten der Lebenden findet, wie in Ägypten. Die Wohnplätze des Nildeltas sind bis auf geringe Spuren zerfallen, die Grabanlagen aber überdauerten die Zeit und mit ihnen jene, die in ihnen bestattet wurden. In ältesten Zeiten war man von der Unsterblichkeit der Seele und ihrer Wandelbarkeit in allerlei Gestalten überzeugt. Schenkt man dem griechischen Geschichtsschreiber Herodot Glauben, der Ägypten um 450 v.Chr. bereiste, waren es nicht die Inder, sondern die alten Ägypter, die als erste die Unsterblichkeit und Seelenwanderung gelehrt hatten. Entgegen der landläufigen Meinung unterlagen jedoch Totenglaube und Totenkult auch bei den Ägyptern gewissen Schwankungen, Veränderungen und Entwicklungen, die sich über die Jahrtausende nur mühsam nachkonstruieren lassen.

Ein wesentlicher Bestandteil des ägyptischen Totenkults bestand darin, Menschen und Tiere über ihren Tod hinaus zu konservieren. Gemeint sind die Millionen von Mumien, die Menschen in aller Welt nun schon seit Jahrhunderten in Staunen versetzen und die bis heute nichts von ihrer Faszination eingebüßt haben. Leider wachte nach der Einnahme des Pharaonenreiches durch die Römer keine ägyptische Priesterschaft mehr über die Grabanlagen. Zu Tausenden wurden Grüfte geplündert, Mumien und Holzsarkophage wurden als Brennmaterial verwendet.

Zur weiteren Zerstörung dieses altägyptischen Erbes trug der Einzug des Christentums im 2. Jahrhundert bei. Mönche vernichteten systematisch unterirdische Galerien, in denen sich tausende weiterer Mumien befanden, und im Mittelalter grassierte in Europa ein geradezu groteskes Mumienfieber (s. auch das Kapitel »Schmuggler«). Mumienteile, Mumienpuder, Mumienhaut und Mumienpaste hielten Einzug in die Arzneimittel der damaligen Zeit. Ein Massenexport von Mumien aus Ägypten setzte ein, und die europäischen Apotheker rissen sich förmlich um den begehrten »Grundstoff« ihrer Salben und Pülverchen. Etwas Mumie in den Tinkturen der Alchimisten und Ärzte der damaligen Zeit wurde geradezu als Wundermittel gepriesen. Kaum ein Leiden, gegen das dieses »Wundermittel« nicht half: Lähmungen, Herzschwäche, Leberschäden, Magenvergiftung, Epilepsie und sogar bei Knochenbrüchen wurde etwas Mumie empfohlen.



Selbst vor den Künstlern der damaligen Zeit machte der Mumienwahn nicht halt, versprach Mumienpulver doch die Leuchtkraft und Haltbarkeit von Farben zu verbessern. Dieser Spuk dauerte etwa zwei Jahrhunderte, danach wurden Mumien zu begehrten Sammelobjekten. Man stellte sie in Museen, Jahrmärkten und Empfangshallen nobler Häuser aus, und öffentliche Mumienenthüllungen versprachen den Anwesenden eine abwechslungsreiche Gänsehaut. Auch in heutigen Tagen gibt es wohl kaum jemanden, der sich der schaurigen Faszination einer Mumie entziehen kann.

Die Mumifizierungstechnik hat in Ägypten eine lange Geschichte, auch wenn sie erst seit der 3. Dynastie nachweisbar praktiziert wurde und sich das Verfahren über 3.000 Jahre hindurch mehrfach veränderte. In der Vorzeit (4. und 5. Jahrtausend v.Chr.) gab es noch keine künstlichen Mumifizierungen. Allerdings führte die Bestattung im trockenen und salzhaltigen Sand bei dem heißen ägyptischen Klima zu einer Austrocknung der Leichen. Die soziale Oberschicht mit dem Königshaus an der Spitze ließ ihre Leichen allerdings schon bald in besonderer Weise behandeln.

Zunächst einmal wurde der Verstorbene einer rituellen Einbalsamierung unterzogen, bei der es sich um ein sehr kompliziertes Verfahren handelte, die in etwa 70 Tagen vollzogen wurde. Dazu wurde der Leichnam in eine besondere Werkstatt gebracht, die die Form eines Zeltes hatte und die man »Platz der Reinigung« oder »Goldenes Haus« nannte. Zunächst wurde der Körper mit Nilwasser gewaschen. Danach wurde ein Einschnitt an der linken Seite vollzogen und Leber, Lunge, Magen sowie das Gedärm entfernt. Diese Organe wur-

den in den dafür vorgesehenen Urnen, den Kanopen (s.a. »Zauberei und Symbolik«), beigesetzt. Den ausgenomenen Leib begann man nun mit Duftstoffen zu füllen (vom Mittleren Reich an aber meist mit Leinen). Das Gehirn wurde mit einem Metallhäkchen durch die Nasenlöcher entfernt und durch Leinen oder Nilschlamm ersetzt. Durch diese Auffüllung des Leichnams wollte man die Körpersilhouette erhalten, denn man glaubte, daß sich mit ihrem Zerfall auch der Ka (siehe »Zauberei und Symbolik«) auflösen würde. Das Herz wurde im Körper gelassen, denn es galt als Sitz der Erkenntnis.

Nach all diesen Vorbereitungen wurde der Körper in kostbare Öle und Harze gelegt und auf diese Weise haltbar gemacht. Diese kostspielige Methode fand natürlich nur bei Pharaonen und anderen hochgestellten Würdeträgern Anwendung. Die Toten des einfachen Volkes mußten mit einer Konservierung durch trockenes Natron oder Ätzkalk vorlieb nehmen. Danach wurden verschiedene Amulette auf den Leichnam gelegt; das wichtigste war ein sog. Herzskarabäus (s.a. »Zauberei und Symbolik«), Symbol des sich erneuernden Lebens. Anschließend wurde der so präparierte Leichnam in Leinenbinden gewikkelt und in den Sarg gelegt.

Im Laufe der Jahrhunderte vereinfachte sich diese komplizierte Form der traditionellen Bestattung. Im Neuen Reich entfernte man zum Beispiel die Eingeweide nicht mehr, sondern beließ sie, besonders verpackt, im Leib des Toten. Auch die Benutzung der Kanopen wurde zur Formalität, und schließlich stellte man nicht einmal mehr Urnen ins Grab, sondern lediglich Figürchen der vier Söhne des Horus.

Mumienmasken

Oft wurde auf den in Mumienbinden gewickelten Körper eines Toten eine Maske gelegt, die der Mumie über Schultern und Brustansatz gestülpt wurde. Das erstemal wurde dies etwa 2100 v.Chr. praktiziert, geriet dann aber wieder für einige Jahrhunderte in Vergessenheit. Diese Masken dienten einem zweifachen Zweck: Einerseits spiegelten sie ein verklärtes Abbild des Toten wieder, andererseits waren sie ein Sicherungsmittel gegen einen etwaigen Verlust des Kopfes und diente, sollte der Kopf abgeschnitten werden, als »geheimer (Ersatz)kopf«. Meist waren sie darüber hinaus mit einem Text beschriftet, der als Spruch für den »geheimen Kopf« in das Totenbuch des Neuen Reiches übergegangen ist. Die Griechen und Römer, die die Sitte der Mumifizierung übernahmen, tauschten diese Masken gegen sogenannte Mumienporträts aus, die ebenfalls plastischer Natur, in den meisten Fällen jedoch gemalt waren.

Zu allen Zeiten waren Menschen von Mumien gefesselt. Künstler, wie Maler und Schriftsteller, erlagen ihrem Bann ebenso wie Wissenschaftler, die eine Erklärung für diesen einzigartigen Totenkult in der Menschheitsgeschichte zu finden hofften.

Die Mumienmaske der Tuja

Mit welcher Vorsicht man jedoch so mancher dieser abstrusen Theorien zu begegnen hat, zeigt der Auszug eines Artikels Dr. Erik von Dankens, Ägyptologe und ehem. Mitarbeiter am Ägyptischen Museum Berlin sowie korrespondierendes Mitglied der Miskatonic Universität, Arkham, der aus leicht ersichtlichen Gründen niemals veröffentlicht wurde:

»... diesen und weiteren widrigen Umständen hat es die Wissenschaft zu verdanken, daß nur noch wenige brauchbare Indizien dafür vorliegen, um eine der Kernfragen zu klären, die sich den Archäologen, Ägyptologen und anderen Wissenschaftlern geradezu aufdrängen muß: Warum hat das altägyptische Volk einen dermaßen ausufernden Totenkult betrieben, wo es doch nach heutigen wissenschaftlichen Erkenntnissen keinen einzigen naturwissenschaftlich abgesicherten Beweis für ein Leben nach dem Tode, für eine Wiedergeburt gibt? Betrachtet man ferner die Perfektion, mit der Priester der damaligen Zeit die Körper Verstorbener zu konservieren verstanden, erscheint es geradezu als unlogisch, daß die alten Ägypter solch einen Aufwand nur um der unsterblichen Seele Willen getrieben haben sollen. Hätten unsere Wissenschaftler das Geheimnis der Unsterblichkeit enträtselt, würden wir dann nicht auch alles erdenkliche tun, unsere Körper zu erhalten, geschützt von gewaltigen Bauten? Bauten, geschaffen, die Ewigkeit zu überdauern. Drängt sich da einem nicht ein geradezu wahnwitziger Verdacht auf? Verfügten die alten Priester etwa über ein ungeheuerliches Geheimwissen? Woher nahmen sie denn ihre unerschütterliche Zuversicht auf eine Existenz über den Tod hinaus? Und die vielleicht wichtigste Frage überhaupt: Wer vermittelte ihnen dieses Wissen? Ist es nicht längst Zeit, das unverantwortliche Verhalten bestimmter Fakultäten, einschließlich der Kirche, zu brandmarken, Geheimwissen, verborgen in uralten, staubigen Pergamenten und Folianten, zurückzuhalten, mit denen vielleicht der Urtraum der Menschheit Erfüllung finden könnte: der Traum von der körperlichen Unsterblichkeit! Die Beweise sind da! Verborgen unter Tonnen von Wüstensand schlummern sie ihrer erneuten Entdekkung entgegen. Wir müssen sie nur finden! Dann wird sich zeigen, wie falsch es war, den Araber Abdul Alhazred als Wahnsinnigen abzustempeln, und wie recht er hatte, als er in seinem unsterblichen Werk, dem Al Azif, schrieb: ›DAS IST NICHT TOT, WAS EWIG LIEGT, BIS DASS DIE ZEIT DEN TOD BESIEGT...!« (Der Rest des Artikels verliert sich in wirren Spekulationen und noch ungeheuerlichen Mutmaßungen, die dem Leser unmöglich zugemutet werden können).

Totenkult

Blickt man auf die über 3.000jährige Geschichte des Landes am Nil zurück, wird man aufgrund der großen zeitlichen Distanz zu dieser fremdartigen Kultur leicht dazu verleitet, die ägyptische Kultur als recht statisch zu betrachten. In Wahrheit war das tägliche Leben am Nil jedoch vielen Wandlungen und Veränderungen unterworfen, wovon die Erfindung der Schrift, die »Reichseinigung« und die Zeit der großen Bauten die zwar für uns heute interessantesten Entwicklungen darstellen, die jedoch beiweitem nicht die einzigen gewesen sein dürften. Allein der Wandel, der sich innerhalb der Jahrhunderte im ägyptischen Götterhimmel vollzog, läßt darauf schließen, daß auch die Zivilisation am Nil von solchen Veränderungen im täglichen Zusammenleben nicht ausgeschlossen war. Diese lassen sich besonders gut anhand des relativ genau überlieferten Totenglaubens und Totenkultes ausmachen: Der Totenkult der alten Ägypter reduzierte sich in ältester Zeit darin, daß man eine Matte vor dem Grabhügel ausbreitete, ein Brot darauflegte und es mit Wasser besprengte. Der Sohn sprach dazu: »Mein Vater erhebe Dich ... und setze dich ... hin zu diesem warmen Brot, das ich dir verschafft habe.« Erst später wurde der ägyptische Totenkult aufwendiger und pompöser, je reicher ein Ägypter war. Das Grab eines Wesirs der 6. Dynastie (2330 - 2165 v.Chr.) zählte beispielsweise

nicht weniger als 32 Räume, von denen 21 ihm selbst, sechs seiner Frau und fünf seinem Sohn gehörten. 47 Totenpriester verschiedenen Ranges wurden in seinem Grab genannt. Die Sorge für den Totenkult war in erster Linie Pflicht des ältesten Sohnes als Haupterben des väterlichen Vermögens.

Das Begräbnis eines Pharaos oder reichen Privatmannes änderte sich im Laufe der Zeit recht wenig: Bezahlte Klageweiber begannen im Hause des Verstorbenen ihr Klagegeschrei anzustimmen, welches für die Angehörigen, Freunde und Diener des Toten das Zeichen dafür war, sich zum Trauerzug zu formieren, der den mumifizierten Toten samt dem Grabmobiliar zum Nil begleitete. Dort wurde der Sarg mit der Mumie auf einer Barke über den Fluß gesetzt. Zwei oder mehrere Priesterinnen standen zu beiden Seiten des Sarges, während die Trauergemeinde samt den Klageweibern der Barke in Booten folgte. Am jenseitigen Nilufer angelangt, wurde der Sarg auf einen mit Rindern bespannten Schlitten gesetzt. Der Trauerzug formierte sich neu und begleitete den Leichnam auf dem Weg in die Totenstadt, während Priester den Sarg beräucherten, ihn mit Wasser besprühten und Gebete darüber sprachen. Erst am Grab hielt der prunkvolle Leichenzug an. Zunächst vollzogen Priester die Zeremonie der Mundöffnung (s.a. unter »Zauberei und Symbolik«). Dazu berührten sie mit zeremoniellen Geräten den Mund des Toten, um ihm auf magische Art und Weise die Möglichkeit zum Atmen, Sprechen, Essen und Trinken zurückzugeben. Er sollte dadurch in die Lage versetzt werden, am nachfolgenden Opferritual teilnehmen zu können, mit dem sein Weiterleben gesichert werden sollte. Nach der Verabschiedung des Toten durch die Angehörigen trug man den Sarg mit den Beigaben in die Grabkammer, versiegelte den Zugang und beendete die Trauerfeierlichkeiten mit einem Leichenschmaus in ritueller Gesellschaft des Toten.

Das Totengericht

Schon immer glaubten die alten Ägypter daran, daß nach dem Tode ein himmlisches Göttergericht über das Leben der Sterblichen tagen würde. Doch erst im Neuen Reich (1540 - 1070 v.Chr.) gedieh diese Idee zum zentralen Mittelpunkt der Jenseitsvorstellungen. Abbildungen in Gräbern und Totenpapyri zeigen immer wieder Szenen, in denen der Tote vor seinen Richtern erscheint. Osiris, der Herr des Totenreiches, ist dabei oberster Richter. Bei ihm sind seine Gemahlin Isis und deren Schwester Nephtys, manchmal auch Horus, sein Sohn. In Gegenwart 42 weiterer Beisitzer mußte der Tote nun Rechenschaft über sein Leben ablegen. Dazu trat er vor die Totenrichter und sprach sie der Reihe nach an: »... oh Schreckgesicht ..., ich habe keine Menschen umgebracht; ... oh Brennender ..., ich habe mir keinen Tempelbesitz angeeignet; ... oh Blutfresser..., ich habe kein Gottesvieh getötet ..., usw.« Zur Überprüfung seine Worte wurde sein Herz, das nach altem Glauben Sitz des Verstandes war, gegen die Göttin Maat, bzw. ihr Symbol, die Feder, abgewogen. Der ibisköpfige Thot fungierte als Schreiber, der schakalköpfige Anubis bediente die Waage. Fiel das Ergebnis positiv aus, konnte der Tote in das zweite, ewige Leben eingehen. War es hingegen negativ, so wurde er der »Totenfresserin« vorgeworfen, und ihm war das ewige Leben verwehrt. Um diesem Schicksal zu entgehen, wurden dem Toten z.B. Papyrusrollen, Amulette und dergleichen mitgegeben, die vor allen Dingen eines zum Ziel hatten: die Götter zu überlisten und sie über die begangenen Sünden hinwegzutäuschen.

Die Gräber der Alten

Cthulhuide Forscher, die sich in Ägypten auf die Spuren der Großen Alten und ihrer Schergen begeben, werden irgendwann unwiderruflich auf Grabanlagen stoßen, die mehr als nur die verblichenen Gebeine Sterblicher (?) bergen. Je nach Epoche, Bedeutung des Toten oder Zweck der Gewölbe, fallen diese jedoch sehr unterschiedlich aus. Eine kleine Kunde über die verschiedenen Grabformen scheint daher angebracht:

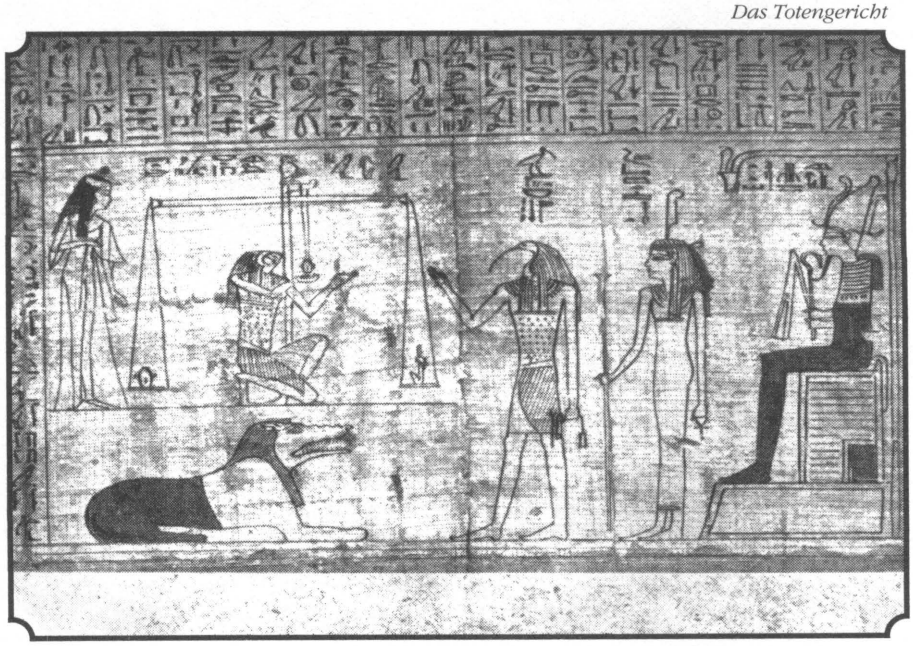
Die Gräber der Frühzeit (1./2. Dynastie, 2975 - 2715 v.Chr.) zeigen, daß das Leben nach dem Tode als ein »Wohnen im Grabe« begriffen wurde. Unterschiede bei der Bestattung von Königen, Beamten und Angehörigen der sozialen Unterschicht gab es nur hinsichtlich der Größe der Gräber und ihrer verschieden aufwendigen Ausstattung.

Erst seit der 3. Dynastie (2715 - 2645 v.Chr.) begann man den Totenglauben hierarchisch zu differenzieren. Nur dem Pharao allein war es vorbehalten, als »Gott« in die himmlischen Sphären aufzusteigen. Für den nichtköniglichen Toten war Gottesnähe weiterhin nur über die Nähe zum Pharao erreichbar, etwa durch die Lage seines Grabes nahe beim Pharaonengrab.

Gegen Ende der 5. Dynastie (2515 - 2330 v.Chr.) begann diese Hierarchie wiederum aufzuweichen. Nun sprach man auch in Totengebeten hoher Beamter vom »Himmelsaufstieg«, von der Fahrt in der Sonnenbarke und der Gemeinschaft mit dem Sonnengott Re.

Erst mit dem Zerfall des Mittleren Reiches (1991 - 1650 v.Chr.) war es auch dem gemeinen Volke möglich, nach dem Tode »Göttlichkeit« zu erlangen. Die immer mehr an Bedeutung gewinnende Osiris-Religion beinhaltete, daß nicht nur der König, sondern auch jeder andere Mensch nach dem Vollzug bestimmter Riten in Osiris Nähe vorrücken konnte. Mit dem Durchbruch der Osiris-Religion war eine stärkere Betonung des Jenseits verbunden. Dieses Jenseits wurde stark dämonisiert: Die Tore auf dem Weg durch die Unterwelt waren von schrecklichen Monstren bewacht; sie ließen nur denjenigen passieren, der über entsprechendes Wissen verfügte. Dem Grab kam daher im Laufe der Entwicklung immer mehr die Bedeutung zu, dem Toten einerseits Hilfestellungen auf seinem Weg durch die Unterwelt mitzugeben, andererseits sollten sie Grabräuber davon abhalten, den Toten in seiner Ruhe zu stören, und nach außen hin dessen Bedeutung kundtun. Im wesentlichen muß zwischen fünf verschiedenen Grabformen unterschieden werden:

Das Totengericht



Erdgrube

Die Mehrheit aller Ägypter wurde während der gesamten ägyptischen Geschichte in sogenannten Erdgruben beigesetzt, über die man einen Hügel schüttete. Der Tote ruhte darin mit angezogenen Beinen auf der Seite. Später kleidete man diese Gruben mit Rohrgeflecht, Matten und Brettern aus; der Tote selbst wurde nun in einen Holz- oder Tonsarg gelegt.

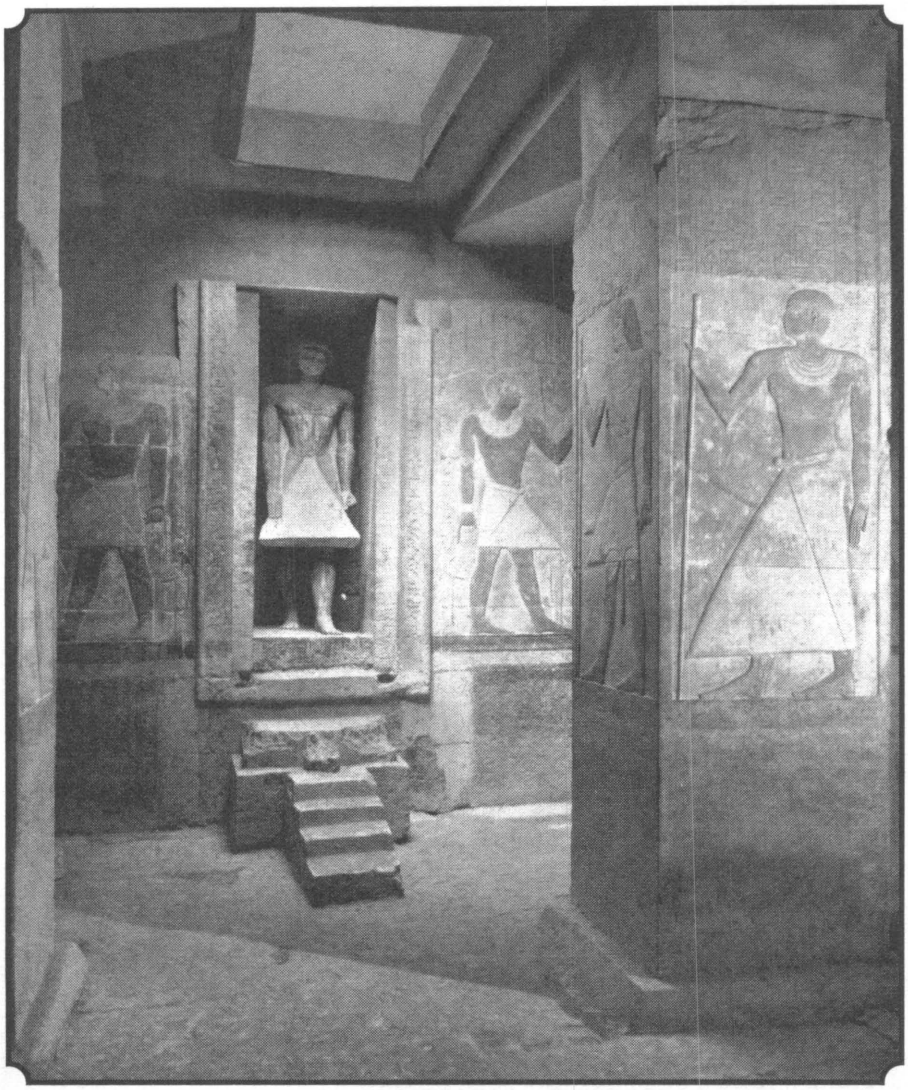
Mastaba

Höhere Beamte sowie Könige der Frühzeit wurden in solch einem Grab bestattet. »Mastaba« ist das arabische Wort für »Sitzbank«. Der Name spielt auf die Form des quaderförmigen Ziegelmassivs an, das die rechteckige Form aufwies und aus Ziegeln gemauert war. Dieser »Serdab« genannte Raum besitzt keinen Zugang. Schießschartenähnliche Spalten in einer Wand erlauben es der Lebenskraft des Toten (Ka), sich der für sie gedachten Opfergaben zu bemächtigen.

Einige der oberirdisch im Ziegelmassiv angelegten Räume tragen ab der 5. Dyn. Reliefs an den Wänden.

Felsengrab

An den Steilhängen der Wüstengebirge richtete man zu allen Zeiten sogenannte Felsengräber an, die allein schon wegen ihrer Größe nur Königen und Würdenträgern offenstanden. Dabei handelte es sich



Die Pfeilerhalle des Mereruka

Grabgruben bedeckte. Im Prinzip handelte es sich bei ihnen um größere Schächte, ausgemauert und mit Querbalken abgedeckt. Neben der eigentlichen Sargkammer finden sich in ihnen auch Vorräume für Opfergaben, Wohn- sowie Schlafräume. In einigen Mastabas fand man sogar Toiletten. Über dieser unterirdischen Grabanlage erhob sich ein Oberbau mit Kultnische oder Kultraum, der eine meist im allgemeinen um einen langen Gang oder eine lange Reihe von Räumen und Pfeilersälen, die sich in den Berg hinein erstreckten. Nahe des Eingangsportals führte solch ein Gang über einen gewaltigen Schacht hinweg, der als Schwelle vom Diesseits ins Jenseits angesehen wurde, praktisch aber als Hindernis für Grabräuber sowie als Sickergrube für Regenwasser diente. An seinem Ende befand sich eine gewölbte Halle mit dem Sarkophag. Konstruktionstechnisch setzte sich die Anlage aus zwei wesentlichen Teilen zusammen: der eigentlichen Wohnung des Verstorbenen, die für die Lebenden unzugänglich war, und der offenen Grabkapelle, in der der Totenkult abgehalten wurde. Die einzige Ausnahme bildeten lediglich die Gräber im Tal der Könige, die keinen offenen Kultraum besaßen, sondern völlig verschlossen waren. Der Totenkult fand in einem entfernt gelegenen Totentempel statt.

Pyramide

Die Pyramide ist aus der Mastaba entstanden. Man ersetzte die Ziegel durch Steinblöcke und vergrößerte die Grundfläche. Die früheste so aufgetürmte Pyramide weist Stufen auf, die allerdings bei den späteren Bauwerken einer gleichmäßiger geformten Oberfläche wichen. Häufig hatten diese Pyramiden einen »Überzug« aus Kalksteinplatten. An der Spitze der Chephren-Pyramide sind noch Reste davon erhalten.

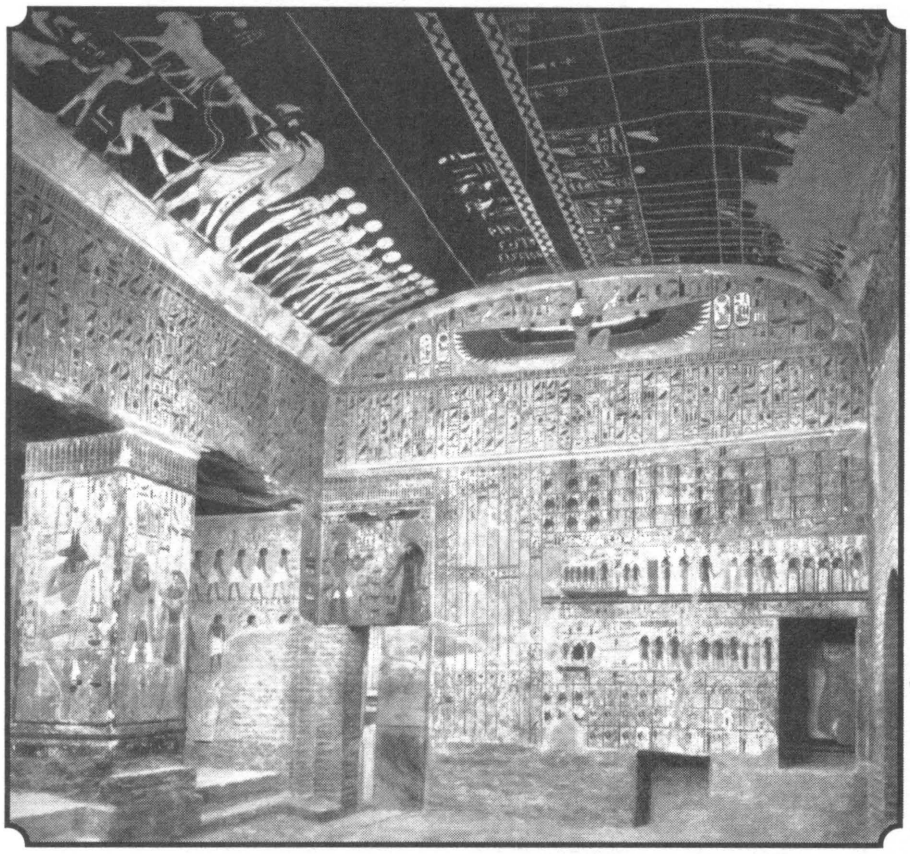
Seit dem Beginn der 3. Dynastie (2715 v. Chr.) begann man mit dem Bau von Pyramiden. Ab der 4. Dynastie besteht jede Pyramidenanlage aus vier Baugliedern. 100 Meter oder mehr von der Pyramide entfernt befindet sich der sogenannte »Taltempel«. Er liegt auf einem niedrigeren Bodenniveau als die Pyramide und diente wahrscheinlich als Ort der Mumifizierung des Königs. Von diesem Tempel aus führte ein langer, künstlich überdeckter Gang, der Aufweg, zum Totentempel. Dieser Tempel war der Pyramide unmittelbar vorgelagert und diente dem Totenkult des verstorbenen Herrschers. Der Eingang in die Pyramide liegt generell auf der Nordseite der Pyramide und stand nie in Verbindung mit dem Totentempel. Quasi als fünftes Bauglied einer Pyramidenanlage kann man die Pyramidenstadt bezeichnen. Diese wurde von den Priestern und Handwerkern bewohnt, die sowohl die Gebäude als auch den Totenkult in Betrieb halten sollten.

Die Tradition bestimmte, daß der König zwei Gräber haben solle: je eines in Ober- und Unterägypten. Beim Pyramidenbau entstand deshalb das »Südgrab«. Aufgabe dieses leergelassenen Grabes war es, den König auch im Tode mit Oberägypten zu verbinden, wenn er in Unterägypten begraben lag.

Keine der Pyramiden weist im übrigen bildliche Dekorationen auf. In den Königspyramiden der 6. Dynastie und in der des Unas befinden sich an den Wänden der Sargkammern erstmals Texte, die das Weiterleben des toten Königs garantieren sollen.

Der König allein stieg zum Sonnengott auf, und nur er hatte das Recht, in einer Pyramide begraben zu werden. Die Sitte, Könige in Pyramiden beizusetzen, wurde mit einigen Unterbrechungen etwa 1.000

Jahre lang, von der 3. bis zur 17. Dynastie (ca. 1650 v. Chr.), beibehalten. Noch immer ist es Wissenschaftlern heutiger Tage



Der Sargraum des Sethos

ein Rätsel, wie es die Ägypter geschafft haben, diese monumentalen Bauwerke in die Höhe zu ziehen. Nun mag man annehmen, daß die großen Pyramiden für den cthulhuiden Forscher nichts interessantes mehr zu bieten haben, doch traut man neuesten Untersuchungen betreffend der Cheopspyramide, so existieren in ihrem Innern noch weitere Gänge und Räume, die noch von keinem Menschen zuvor betreten wurden. Das heißt, so ganz muß das nicht stimmen: Vielleicht hat es in den zwanziger oder dreißiger Jahren doch eine Gruppe Eingeweihter gegeben, die auf dieses Geheimnis aufmerksam wurde. Allerdings müßte diese Gruppe dann auch einen trifftigen Grund dafür gehabt haben, diese Entdeckung niemals der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Einen sehr trifftigen Grund ...

Nekropolen, unterirdische Labyrinthen und Galerien

Im Land am Nil wurden nicht nur die Leichen von Menschen mumifiziert und für die Ewigkeit in düsteren Grüften zur Ruhe gebettet. Die Altägypter verehrten darüber hinaus dutzende verschiedener Tierarten, die sie ebenfalls mumifizierten und in aufwendiger Art und Weise bestatteten. Zu den Tieren, die die Ägypter konservierten, gehören Stiere, Krokodile, Katzen, Skorpione, Schlangen, Kühe, Ratten, Käfer, Ibisse, Adler, Löwen und viele viele weitere mehr. Diese Tierfriedhöfe wurden zumeist unterirdisch angelegt, sind weit verzweigt und zum Teil einige Kilometer lang. Zu den bekanntesten (bisher entdeckten) Galerien gehören die unterirdischen Gänge des Bucheums (mit Sarkophagen für die Buchis-Stiere), die unter den Ruinen der Tempelstadt Armant gefunden wurden; der sechzehn Hektar große unterirdische Tierfriedhof bei Tuna el-Gebel, der mit Millionen von Ibis-Mumien, allerdings auch Falken, Flamingos und Pavianen gefüllt ist, sowie die Tebtynis-Nekropole in der Nähe der Oase Medinet el Faijum, in der über zweihunderttausend mumifizierte Krokodile gezählt wurden. Aus den Überlieferungen antiker Schriftsteller kennt man jedoch den Namen eines noch weitaus gewaltigeren Labyrinths für göttliche Krokodile: das Sucheion. Bis heute konnte diese Anlage, wie viele andere übrigens auch, noch nicht gefunden werden.

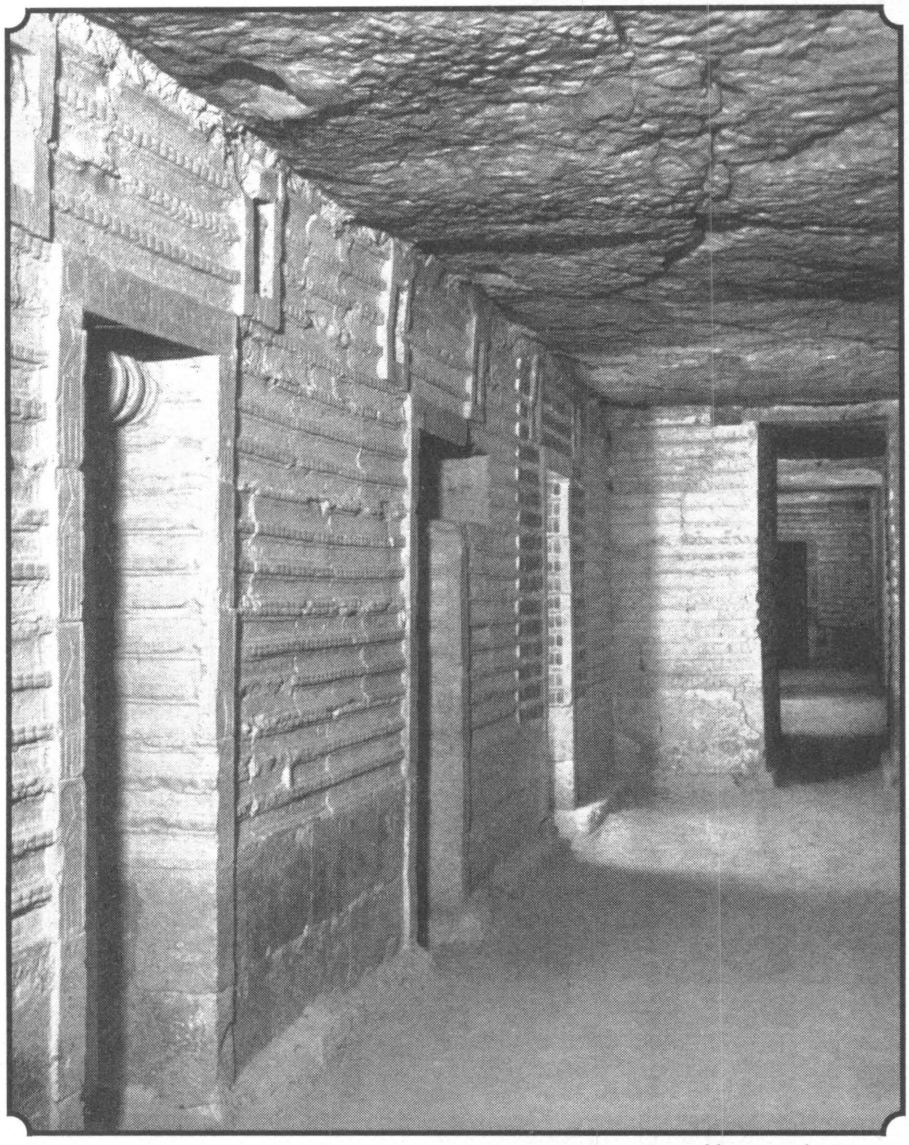
Auf was für Schrecken cthulhuide Forscher in solchen, vielleicht noch unentdeckten Nekropolen zu stoßen vermögen, mag man erahnen, wenn man den Worten des Historikers und Bischofs von Caesarea (gest. 240 n.Chr.) Glauben schenkt, der von Monstren und pervertierten Mißkreaturen berichtet, die das Land am Nil zu einer Zeit bevölkert haben sollen, als dieses noch von Göttern regiert wurde: »Und es waren daselbst gewisse andere Untiere, von denen ein Teil selbsterzeugte waren (...) und sie hätten erzeugt Menschen, doppelbeflügelte; dazu auch andere mit vier Flügeln und zwei Gesichtern und einem Leib und zwei Köpfen (...); weiter noch andere Menschen, mit Schenkeln von Ziegen und Hörnern am Kopfe (...); auch Stiere, menschenköpfige, und Hunde, vierleibige (...), Pferde mit Hundeköpfen, sowie noch andere Ungeheuer (...) und eine Menge von Wunderwesen, mannigfaltig gearteten und und untereinander verschieden geformten, deren Bilder sie im Tempel des Belos eins neben dem anderen dargestellt aufbewahrten.«

Um nun aber in einem Cthulhu-Szenario, in dem beispielsweise der Öffnung eines bisher unentdeckt gebliebenen Grabes eine zentrale Rolle zugedacht ist, jener fiktiven Authentizität Rechnung zu tragen, die gerade den Reiz eines Ägypten-Abenteuers ausmacht, ist es natürlich auch vonnöten, einen Blick in das Innenleben eines solchen Grabes zu werfen. Die folgenden Angaben können vom Spielleiter natürlich je nach Belieben dem Hintergrund der Kampagne angepaßt und verändert werden. Das typische Grab eines hohen Würdenträgers der damaligen Zeit bestand jedoch aus drei wesentlichen Teilen (Begriffe mit einem hochgestellten »*« finden ihre Erklärung im Kapitel »Zauberei und Symbolik«):

1) *Die Grabkammer*, die eigentliche Ruhestätte, von den Ägyptern mit »Goldhaus« umschrieben. Ab Ende der 5. Dynastie finden sich an den Wänden Texte der Totenliteratur* (Totenbuch), die an der Decke oder in ihrer Nähe von Sprüchen der Himmelsgöttin Nut ergänzt werden. In späterer Zeit, als das Grab als irdisches Bild des Nachthimmels aufgefaßt wurde, bemalte man die Decke öfters mit Sternen. Im Neuen Reich wurde in jeder der vier Grabkammerwände ein besonderer Ziegel mit einem Symbol und einem magischen Spruch eingesetzt: Djedpfeiler* an der Westwand, ein Uschebti* an der Nordwand, ein Schakal nach Osten und eine Fackel nach Süden.

2) *Der Kultraum*, in dem der Tote auf magische Weise an dem diesseitigen Leben teilnehmen kann, wo er mit Speise und Trank versorgt wird. In frühgeschichtlicher Zeit fand man regelrechte Speisekammern, die in späteren Epochen durch die magische Kraft des Bildes abgelöst wurde. Das Opfermahl wurde in allen Details an den Grabwänden dargestellt. Auch ländliche Szenen wie Saat und Ernte, Weinlese und Brotbacken dienten diesem Zweck. Im Kultraum wurde zu Ehren des Toten Weihrauch abgebrannt, während die symbolische Verbindung zwischen Lebenden und Toten durch eine Scheintür* dargestellt wurde.

3) *Der Serdab* besteht aus einem, manchmal auch aus mehreren zugemauerten Räumen, in denen die Statue des Verstorbenen aufgestellt ist. Schlitze in Augenhöhe sollten der Statue das Anhören der Gebete und das Einatmen des Weihrauchs ermöglichen. Die Kammern standen natürlich nicht leer. So fand man in frühgeschichtlichen Gräbern Nahrungsmittel, Geräte und Waffen als Beigaben. Bald begnügte man sich mit Ersatz in Form von plastischen Modellen (z.B. Häuser und Schiffe) oder sogar nur mit Abbildungen, die auf mag. Weise für den Toten in der anderen Welt wirksam werden sollten.



Die Kultkammer des Djoser

Für den Spielleiter ergeben sich vielerlei Möglichkeiten, solche Gräber in eine *Cthulhu*-Kampagne einzubauen. Ein altägyptisches Grab kann zum Beispiel durchaus bei den Recherchen der Spielercharaktere einbezogen werden. So könnten die Hieroglyphen an den Wänden geheime Informationen enthalten, die Scherben einer alten Schrifttafel auf eine Geheimtür im Kultraum hinweisen, die selbst Scharen von Wissenschaftlern verborgen blieb, und was soll erst von der seltsamen Sternenkonfiguration an der Decke der Grabkammer gehalten werden. Ein solches Grab könnte natürlich auch für viel banalere Zwecke Verwendung finden. Vielleicht dient es als geheimer Schlupfwinkel, Treffpunkt oder Versteck von Grabräubern oder ganz andersartigen Geschöpfen.

Selbst wenn ein Grab nur als »Beiwerk« Verwendung findet, so eignet es sich vorzüglich dazu, die Charaktere hautnah mit einer fremden, mehrere tausend Jahre alten Kultur zu konfrontieren.

Spielleiter, die eine spektakuläre Graböffnung im Sinne Carters planen, sollten bedenken, daß die meisten Grabanlagen schon vor langer langer Zeit von Grabräubern heimgesucht wurden. Dennoch läßt es sich natürlich nicht ausschließen, daß die Spielercharaktere Spuren nachgehen, für die sie jeder normale Archäologe für verrückt erklären würde. Kommt es unter diesen Gesichtspunkten zu einer großen Entdeckung durch die Spieler, MUSS gewährleistet bleiben, daß sich das Rad der Geschichte nicht verändert. Dies kann der Spielleiter zum Beispiel dadurch verhindern, indem er den Spielercharakteren eindringlich klarmacht, was die Veröffentlichung ihres Fundes für Folgen in der Welt haben könnte. Die Palette der Spielleitermaßnahmen kann bis hin zum berüchtigten »Fluch der Pharaonen« reichen, der die Charaktere auch im entferntesten Winkel der Welt einholt. Dies hätte zwar das typische Ende der cthulhuiden Forscher zufolge, doch ist es Lovecrafts Protagonisten letztendlich auch nicht viel anders ergangen. Mancher kommt halt zu spät zu der Einsicht, daß übertriebener Forschereifer auch in Ägypten mit Wahnsinn und Tod bestraft wird. Was für eine Bedeutung der Fund einer solchen Gruppe von Forschern dann auch immer gehabt haben mag, der Rest der Menschheit wird sich darauf verlassen können, daß Wind und Wüstensand noch einmal gnädig den Schleier des Vergessens darüber ziehen werden. Wenigstens für eine Zeit, die aus menschlicher Perspektive als sehr lang erscheint. Und vielleicht ist das auch gut so ...

»Oh, Ägypten,! Ägypten! Von Deinem Wissen werden nur Fabeln übrigbleiben, die späteren Geschlechtern unglaublich vorkommen.«

(Lucius Apuleius, römischer Philosoph, 2.Jahrhundert v.Chr.)

Anmerkungen zum Ursprung der altägyptischen Magie

»Jeden Forscher des Unerklärlichen, der um die cthulhuiden Schrecken aus den unbeleuchteten Kammern jenseits der Zeit weiß, muß eine furchtbare Ahnung befallen, wenn er an das unfaßbare Alter gewisser Inschriften und magischer Papyri denkt, die noch heute im Land am Nil gefunden werden ...«

Der Mann, von dem diese Zeilen stammen, lebt nicht mehr. Dennoch dürften seine *Anmerkungen zu einem Fragment des Necronomicon* (siehe *Cthulhu - Der Mythos*) jedem Eingeweihten bekannt sein: Prof. Phileus P. Sadowsky. Kennengelernt habe ich diesen großartigen Erforscher der Mythologie und des Okkulten während eines Studienaufenthaltes in Ägypten. Es muß irgendwann im März 19... gewesen sein, als ich ihm auf einem Empfang des deutschen Botschafters in Kairo vorgestellt wurde. Die erste Begegnung mit ihm war nur kurz und von recht oberflächlicher Natur. Damals wußte ich noch nicht, daß sich sein Name hinter dem Pseudonym »Prof. Dr. Walter Schröder« verbarg, unter dem Sadowsky während seines Aufhaltes als Gastprofessor in Heidelberg zwei ziemlich umstrittene Schriften herausgegeben hatte.

Das zweite Zusammentreffen war vollständig zufälliger Natur. Es begab sich, daß ich drei Tage später einen Abstecher ins Kairoer Nationalmuseum machte. Ursprünglich hatte ich vor, mich dort mit dem deutschen Archäologen Kurt Wallmann zu treffen, der seit einiger Zeit mit der Übersetzung der Grabinnenschrift Uba-Aners, seinerzeit Oberster Vorlesepriester am Hof des Königs Cheops (Chufu), beschäftigt war. Nachdem ich etwa eine halbe Stunde vergeblich auf ihn gewartet hatte, trat einer der Museumsangestellten an mich heran und richtete mir aus, daß Wallmann sich entschuldigen ließe, er sei ganz plötzlich unabkömmlich geworden. Ich schluckte meinen Ärger herunter und trat, wo ich schon einmal hier war, im Museum einen kleinen Streifzug durch die Geschichte Ägyptens an.

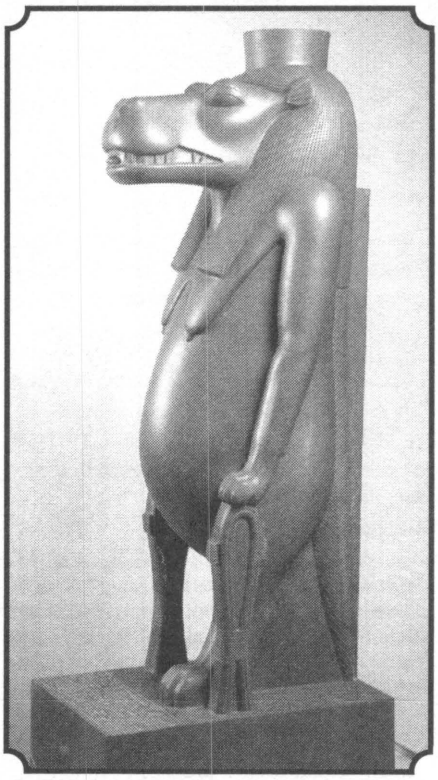
Während ich über einen Schaukasten mit verschiedenen Herzskarabäen vertieft war, sprach mich plötzlich ein Fremder an. Irritiert blickte ich auf und stand einem hochgewachsenen Mann gegenüber, der mir seltsam vertraut vorkam. Ob ich nicht Dr. Georg Heiland, Dozent am Fachbereich »Ägyptologie« in Göttingen sei, fragte er mich. In diesem Moment fiel mir wieder ein, wer mir da gegenüberstand, und ich entschuldigte mich bei Sadowsky für mein schlechtes Personengedächnis. Schon kurze Zeit später waren wir in ein äußerst interessantes Gespräch über das faszinierende Erbe der alten Ägypter vertieft, und es stellte sich heraus, daß Sadowsky schon am nächsten Morgen mit dem Flugzeug über Deutschland nach Bukarest abzureisen gedachte. Irgendwann landeten wir in einem jener Straßencafés, von denen aus man das chaotische Treiben auf Kairos Straßen so gut verfolgen kann. Dann setzten wir unser Gespräch fort. Sadowsky vertraute mir an, daß er nur deshalb nach Kairo gereist sei, um nach dem Fragment einer uralten Geheimschrift zu forschen, das ihm einige Wochen zuvor vom ägyptischen Zoll abgenommen worden war. Leider hätte es sich herausgestellt, daß jenes Dokument nun verschollen sei. Auf die Frage hin, um was für ein bedeutendes Pergament es sich denn gehandelt habe, vertraute mir der Professor nach einigem Zögern an, daß es sich seiner Überzeugung nach um das Fragment eines der ältesten Werke der Menschheitsgeschichte handle: dem heute als *Necronomicon* bekannten Werk des Arabers Abdul Alhazred. Nach einigem Nachdenken bekannte ich, daß ich selbstverständlich schon von diesem umstrittenen okkultistischen Werk gehört hätte, doch gebe es wohl niemanden, der den Inhalt dieses Werkes ernst nehmen könne. Natürlich hatte ich nie Gelegenheit gehabt, in das Originalwerk Einblick zu nehmen, da keine der mir bekannten Bibliotheken ein Exemplar dieses Buches besaß. Allerdings war mir bekannt, daß immer wieder Bruchstücke lateinischer Übersetzungen dieses Werkes auftauchten, die auch Kollegen meines Fachbereichs zugänglich waren. Dennoch war es mit schleierhaft, was sich Sadowsky von solch einem Fund versprach.

Auf diesen Gedankengang hin angesprochen, wurde der Professor sehr ernst und fragte mich, ob ich mich denn noch nie über gewisse merkwürdige Übereinstimmungen gewundert habe, die man erkennen muß, wenn man die alten Kulturen, ihre Religionen und Weltanschauungen einander gegenüberstellt. Bevor ich etwas darauf erwidern konnte, überrumpelte mich Sadowsky, indem er einen Briefumschlag hervorholte und mir einige bemerkenswerte Photographien vorlegte, die mich im ersten Moment sprachlos machten. Es handelte sich dabei jeweils um die stilisierte Abbildung eines merkwürdig geformten Wesens, das mich im ersten Augenblick an einen bis ins groteske verzerrten Elefanten erinnerte. Faszinierend war jedoch, daß, obwohl die Abbildungen einwandfrei verschiedenen künstlerischen Ursprungs und Alters waren, gewisse anatomische Besonderheiten der Kreatur übereinstimmend wiedergegeben wurden. Ich war verblüfft und fragte den Professor, woher diese Abbildungen stammen würden. Sadowsky steckte die Fotos zurück in den Briefumschlag, lehnte sich zurück und erwiderte mit todernstem Gesicht, daß die erste Photographie von einer Stele stamme, die Professor Hiram Bingham, 1912, kurz nach seiner Entdeckung der noch aus vorinkaischer Zeit stammenden Stadt Machu Picchu, zwecks genauerer Untersuchung an seine

Universität nach Yale abtransportieren ließ. Bei der zweiten Ablichtung handle es sich um die Detailaufnahme eines silbernen Pokals, den man bei Grabungsarbeiten im Südwesten des Kaspischen Meeres gefunden habe. Die dritte Aufnahme stamme von einer mehr als zweitausend Jahre alten Grabplatte aus dem Südostasiatischen Raum, die vierte von einer etwa 40.000 (!) Jahre alten Höhlenmalerei, die man in der Nähe des Neandertals entdeckt habe, und die letzte schließlich von einem Amulett, das im Leinengewebe eines mumifizierten Krokodils gefunden wurde. Letzteres stamme aus der mir sicherlich bekannten Tebtynis-Nekropole in der Nähe der Oase Medinet el Faijum. Jetzt, so Sadowsky, wäre es für mich vielleicht verständlich, warum er den Verlust dieses Fragments so bedaure. Wäre es doch ein weiteres Beweisstück einer Kette von Indizien, die darauf hinwiese, daß all die Mythen unserer Menschheitsgeschichte von einem und denselben Archetypus abstammen würden, irgendeiner urtümlichen Erinnerung an etwas, das - weltumspannend - das Grundmuster aller altertümlichen Religionen und Kulte bilde.

Ich war zunächst einmal sprachlos und versuchte angesichts dieser Enthüllung, meine Gedanken zu ordnen. Noch nie hatte es jemand so überzeugend verstanden, mein Weltbild innerhalb von Minuten so dramatisch ins Schwanken zu bringen. Auf meine schwache Erwiderung, daß man für all dies doch sicherlich auch eine anthropologische Erklärung im Rahmen der allgemeingültigen wissenschaftlichen Betrachtungsweise finden könne, erwiderte Sadowsky nichts, sondern blickte mich nur durchdringend an. Bisher hatte keiner von uns jenen ungeheuerlichen Verdacht ausgesprochen, den wohl uns beiden auf der Zunge lag. Der Professor blickte auf die Uhr und erhob sich. Er müsse nun zurück zu seinem Hotel, um sich auf seine Abreise vorzubereiten. Allerdings würde er mir gern weiteres Material zu dieser Thematik zusenden, wenn mir daran gelegen sei. Wir tauschten unsere Adressen aus, und bevor wir uns voneinander verabschiedeten, versprach ich ihm, weiterhin nach diesem mysteriösen Pergament Ausschau zu halten, da ich mich noch einige Monate in Ägypten aufhalten würde.

Die folgenden Wochen versuchte ich dem inneren Kampf, der in mir tobte, dadurch zu entgehen, indem ich mich ganz in die mir aufgetragene Arbeit vertiefte. Doch dann holte mich die Vergangenheit durch ein Paket ein, das in Bukarest aufgegeben worden war. Von wem das Paket stammte, brauche ich wohl nicht eigens zu erwähnen. Professor Sadowsky nahm in einem Begleitschreiben kurz Bezug auf unser Gespräch und erfüllte mit seiner Sendung sein Versprechen, mir weiteres Material zu jener Thematik zukommen zu lassen, die uns einen ganzen Nachmittag in seinen Bann geschlagen hatte. Die nächsten drei Tage verbrachte ich damit, die mitgeschickten Bücher und Artikel mit einer fast fieberhaften Akribie durchzuarbeiten. Das Konglomerat der sich darin abzeichnenden Andeutungen und Enthüllungen ließ mir einen Schauer nach dem anderen über den Rücken laufen. Sadowsky deutete an, daß ihm Erkenntnisse darüber vorliegen würden, daß auch heute noch bestimmte Geheimkulte ihr Unwesen trieben; blasphemische Sekten, die einen jahrtausende alten Ursprung hätten. Aus diesem Grund warnte mich Sadowsky davor, weitere Forschungen in dieser Richtung allzu auffällig durchzuführen. Auch in Ägypten, insbesondere in Kairo, gebe es »Gesellschaften«, deren Aktivitäten nicht unterschätzt werden dürften.



Thoeris, eine von der berüchtigten Nitokris angebetete Göttin

Von nun an führte ich meine Forschungen in einem ganz anderen Licht durch und hielt auch weiterhin Kontakt zu Sadowsky, von dem ich noch zwei Briefe bekam. Eine dritte Sendung verschwand unter mysteriösen Umständen auf dem Weg nach Ägypten, und bei Nachforschungen auf dem Kairoer Hauptpostamt wurde ich lediglich mit einer Mauer des Schweigens konfrontiert. So etwas könne schon einmal vorkommen, hieß es, man würde die Angelegenheit weiterhin verfolgen. Passiert ist bis heute nichts. Gerade diese Sendung war jedoch von besonderer Wichtigkeit, da mir Sadowsky darin Unterlagen zusandte, die belegen sollten, daß sich hinter dem ägyptische Gott Thot ursprünglich eine Wesenheit verbarg, die in verschiedenen koptischen Schriften und insbesondere in jenem verschwundenen Fragment auch als »Nyarlathotep« bzw. »Azatoth« bezeichnet wurde. Das besondere an dieser Sendung war jedoch das Original einer Steintafel, die der Professor in Peru aufgetrieben hatte und die bezeugen sollte, daß diese Wesenheit auch den alten präkolumbianischen Völkern Südamerikas bekannt war und dort ebenfalls verehrt wurde.

Zwei Monate später reiste ich zurück nach Deutschland, und ich kann mich glücklich schätzen, daß ich mein Hotel eine Stunde früher als geplant verlassen hatte, denn wieder angekommen in Göttingen, las ich in einer Zeitung, daß mein Hotel, gelegen in der Nähe der Sultan-Hassan-Moschee, kurz nach meinem Verlassen Opfer eines Bombenanschlags wurde, das etwa 20 Tote gefordert hatte. Der nächste Schock traf mich zwei Tage später: Mich erreichte ein Telegramm, das mich über den Tod Professor Sadowskys in Kenntnis setzte, der einer jener rätselhaften Selbstentzündungen zum Opfer gefallen war, für deren Ursache die Wissenschaft bis heute keine Erklärung findet.

Mittlerweile weiß ich, daß der Anschlag auf mein Kairoer Hotel kein Zufall gewesen ist. Ich erfuhr später, daß zwei weitere Wissenschaftler, mit denen Sadowsky in Verbindung stand, ebenfalls einem mysteriösen Tod anheim gefallen sind. Der eine von ihnen, der bekannte Anthropologe Dr. Lee Wong aus Hongkong, verlor bei einem Verkehrsunfall sein Leben. Gemäß den Zeugenaussagen ist er aber auf offener Straße ganz mutwillig überfahren worden. Der zweite, Dr. John Crowne, ein bekannter Zoologe aus New York, der sich vor allen Dingen mit einigen bemerkenswerten Aufsätzen über die Rolle der Amphibien innerhalb der Evolution Bekanntheit verschaffte, fiel angeblich auch einem tragischen Unglück zum Opfer. Bei einer Expedition in den Regenwäldern Lateinamerikas, so später die eingeborenen Führer, wurde Crowne angeblich von einem Skorpion gebissen und verstarb noch am Unfallort. Gerade Crowne, der soviel Tropenerfahrung wie kaum ein anderer besaß.

Mir bleibt nur zu vermuten, daß auch sie gewisse Entdeckungen gemacht haben, die Sadowsky ebenfalls als »Teil einer Kette von Indizien« bezeichnet hätte. Da *ich wohl nie erfahren* werde, welchen Spuren diese Männer vor ihrem Tode verfolgten, halte ich es für angebracht, einiges von dem niederzuschreiben, auf das ich in Ägypten gestoßen zu sein glaube.

In erster Linie konzentrierte ich mich auf die reichhaltige Symbolwelt der alten Ägypter, die Papyrusschriften, die in Mumiengräbern gefunden wurden, und letztlich dem wesentlichen Zug der altägypti-

schen Magie, der Theurgie. Um dies zu verstehen, ist es wichtig zu wissen, daß die Ägypter, wie auch die Chaldäer, eine Beschwörungskunst besaßen, die den Menschen vor den bösen Mächten schützen sollte. Während jedoch die der Chaldäer, soweit uns bekannt, ausschließlich den Schutz der Lebenden bezweckte, suchte die Beschwörungskunst der Ägypter zum großen Teil auch dem Verstorbenen nach dem Tode zu helfen. Da die ägyptische jedoch nachweisbar großen Einfluß auf die gelehrte Magie des Mittelalters ausgeübt hat, deren Rituale sich noch heute in gewissen Büchern, wie z.B. *De Vermis Mysteriis* oder den *Pnakotic Manuscripts* wiederfinden lassen, vereinbarte ich mit Sadowsky, daß ich diese Thematik als Ausgangspunkt für meine Nachforschungen verwenden würde.

Dies erwies sich schon nach kurzer Zeit als recht schwierig. Denn da man die ägyptischen Hieroglyphen bis jetzt noch schwer entziffern kann, sind verschiedene der Papyrusrollen, die in den europäischen Museen aufbewahrt werden, überhaupt noch nicht erforscht, andere, die wohl erklärt sind, haben einen so dunklen Inhalt, daß es fast unmöglich ist, ihren Sinn zu verstehen. Man erkennt wohl, daß sie von magischen Operationen handeln, zu denen gewisse Dinge gebraucht werden; aber wie diese Dinge gebraucht werden und was damit erreicht werden soll, bleibt völlig rätselhaft.

Wie bei allen antiken Völkern stand die Magie auch bei den alten Ägyptern in engster Verbindung mit der Religion. Diese ist bei den Ägyptern jedoch recht verwickelt gewesen; es findet sich eine ganze Reihe von Göttern und Göttinnen, und jeder von ihnen hat wieder eine Menge Namen. Wenn die Magie nun aber mit den Göttern in Verbindung stand, von ihnen sogar abstammte, war der naheliegendste Schritt, nach dem geeigneten Verbindungsglied zwischen Magie und Göttern zu suchen. Ausgestattet mit den Informationen Sadowskys durchforstete ich monatelang die Bibliotheken Kairos und stieß dabei auf einen vor dem Hintergrund des Mythos außerordentlichen bemerkenswerten Hymnus an Amun, der das geheimnisvolle Wesen dieses Gottes preist:

> Kein Gott kennt seine wahre Gestalt,
> Sein Bild wird nicht entfaltet in den Schriftrollen,
> man lehrt nicht über ihn ...
> Er ist zu geheimnisvoll, um seine Hoheit zu enthüllen,
> er ist zu groß, um ihn zu erforschen,
> zu stark, um ihn zu erkennen.
> Man fällt um auf der Stelle vor Schrecken,
> wenn man seinen geheimen Namen wissentlich oder
> *unwissentlich ausspricht*

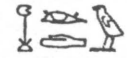
Berücksichtigt man nun noch, daß Amun selbst »Der Verborgene« bedeutet, mag dieser Umstand allein schon Anlaß für beunruhigen Spekulationen geben. Erwähnt werden soll hier allerdings noch, daß die wahren Namen der ägyptischen Götter nur Eingeweihten bekannt waren und daß auf ihnen die Hauptwirkung der ägyptischen Zauberformeln beruhte. Ein factum, das übrigens überall in der Welt Verbreitung findet. So heißt es zum Beispiel in einem alten Papyrus: »Vor dem Namen des Seth, der aus hundert (!) Buchstaben besteht, zittern die Erde, der Himmel, die Unterwelt und die Sterne«. Auch in den lateinischen Auszügen des Al'Azifs, die Prof. Sadowsky mir zur Verfügung stellte, findet dieses Element der Zauberei als wesentlicher Bestandteil unheiliger Riten Erwähnung.

Ich stieß jedoch auf noch weit beängstigendere ägyptische Überlieferungen, deren ungeheuerliche Bedeutung sich erst dann herauskristallisiert, wenn man sie parallel zum Mythos betrachtet. Eine der Lehren, die die Stadt Hermopolis (Chemenu) als den Ausgangspunkt der Schöpfung betrachtete, personifiziert die negativen Eigenschaften des Urchaos in vier aus männlichen und weiblichen Mitgliedern bestehenden Götterpaaren. Die Paare trugen folgende Namen: Dunkelheit, Urwasser, Unendlichkeit und Verborgenheit. In

dieser Göttergruppe hatten die Männer *Froschköpfe*, die Frauen jedoch *Schlangenköpfe*. Nun mag man diesen Umstand keinerlei größere Bedeutung beimessen, doch zieht man Parallelen zu den Mythologien anderer alter Kulturen, in denen man den gleichen Wesen begegnet, man denke nur an die diversen Legenden um Gorgonen und Leviathane, muß man sich die Frage gefallen lassen, ob diese nicht Bestandteil einer gemeinsamen Erinnerung an eine Zeit weit im Dunkeln der Menschheitsgeschichte sind. Eine Zeit in der Kräfte auf der Erde walteten, die unseren Vorfahren ungleich vetrauter sein mußten, als heutigen Generationen. Betrachtet man nun das geheime magische Wissen der Ägypter vor diesem Hintergrund, kommt man nicht drumherum, so manche gefundene Zauberformel als Spitze eines Eisbergs zu deuten, die auf weitaus erschreckendere Dinge hinweist; Dinge, von deren Existenz die Priester Ägyptens wußten! So heißt es in einem Zauberpapyrus:

Ich bin der Erwählte von Millionen, der aus der Unterwelt kam und dessen Name unbekannt ist. Wenn der »Name« am Ufer des Flusses ausgesprochen wird, wird der Fluß austrocknen. Wenn der »Name« auf der Erde ausgesprochen wird, bringt sie eine Flamme hervor. Ich bin Schu, das Abbild des Re, der im Udjat-Auge seines Vaters sitzt. Wenn der Bewohner des Wassers seinen Schlund aufreißt, wenn er mit seinen Armen schlägt, werde ich es vollbringen, daß die Erde in die Fluten hinabsinkt und der Süden zum Norden wird und die Erde sich umdreht. Die, so im Wasser sind, dürfen nicht herauskommen, die, so herausgekommen sind, dürfen nicht zurückkehren ins Wasser, die, so darin bleiben, sollen auf dem Wasser treiben, wie Leichen auf den Wogen. Ihr Rachen soll sich schließen, ebenso wie die sieben Siegel einer ewigen Versiegelung geschlossen sind ... Dies soll siebenmal über einem Udjat-Auge gesprochen werden. Der »Name« soll darin sein, gezeichnet mit Blut von einem Menschenleib, auf dem der Atem Hekas ruht.

Bei diesem Zauber handelt es sich der offiziellen Deutung nach um eine Beschwörung gegen Krokodile. Nachforschungen meinerseits ergaben jedoch, daß die Hieroglyphen, die hier nur mit »Name« übersetzt wurden, niemals richtig entziffert werden konnten. Die Hieroglyphen haben folgende Gestalt:



In der Lautsprache bedeutet dies »Kh - A - D - U« und ähnelt damit paradoxerweise dem arabischen Wort »Khadhulu«, aus dem wiederum das lateinische »Cthulhu« hervorgegangen ist. In einem anderen (leider fast vollständig zerstörtem) Pergament, findet man die gleichen Hieroplyphen in Verbindung mit folgenden, sehr bekannten Symbolen:

Beim ersteren handelt es sich um die bekannten Zeichen für »Gott« und »Wasser« die zweite Hieroglyphenkombination lautet »er lebt ewig«! Dies würde bedeuten, daß der auf dem ganzen Erdball bekannte »Cthulhu« auch den Ägyptern bestens vertraut war, wenngleich ihm auch eine untergeordnete Bedeutung zukam. Hier noch eine andere Formel:

Ich bin Thot, Sendbote und Bewahrer des Nicht Genannten. Komm zu mir, der du unter der Erde bist, erhebe dich vor mir

kriechender Geist. Schlage nicht mit deinem Schwanze, schüttle deine Arme nicht; sperre deinen Rachen nicht auf. Der Sand vor Dir werde zu flammendem Feuer, die Speere der 77 Anderen mögen deine Augen treffen; gefesselt bist Du an Ras mächtiges Steuer, gefesselt bist du beim Anblick des (Djed-) Pfeilers, in dem die Kraft des Verborgenen ruht, gehorche den Worten, die seit Anbeginn der Welt bestehen: acha, achacha, chach, charchara, chach ...

Bemerkenswert ist, daß der unerschütterliche Glaube an die Macht, die die Götter innehatten, dazu führte, daß in ägyptischen Zauberformeln die Götter nicht nur angerufen wurden, sondern daß sich der Beschwörer ohne weiteres selbst zum Gott oder richtiger, zu mehreren Göttern machte. Parallel gehörte zu den wichtigsten Faktoren der ägyptischen Magie der Gebrauch verzauberter Gegenstände wie Amulette und bestimmte Reliquien, die unerklärlicherweise auch im *De Vermis Mysteriis* Erwähnung finden. Dies beweist, daß Ludwig Prinn altägyptische Quellen zur Verfügung gestanden haben, über deren Verbleib heute nur noch spekuliert werden kann. In einem der Kapitel des Werkes heißt es: *Der Wissende, der im Besitz der geheimen Symbole ist, befiehlt den Kräften des Weltalls nicht als Mensch, sondern er erhebt sich gewissermaßen in den Rang eines Gottes. Die Geheimnisse (der Götter) halten die kosmische Ordnung aufrecht; darum bleiben die Worte auf die, die in den verborgenen Nischen der Erde schlummern und diese Geheimnisse wahren, nicht ohne Wirkung ...*

Dem Leser, der meinen Zeilen bis hierhin zu folgen vermochte, stellt sich jetzt, wo ich fast am Ende angelangt bin, natürlich die Frage, wie ich letztendlich zur Überzeugung gelangen konnte, daß sich hinter dem oben beschriebenen mehr verbirgt, als nur der phantasievoll ausgeschmückte Mythos einer alten Kultur. Auch das sich auf frappierende Weise ähnelnde Motiv der von Prof. Sadowsky zusammengestellten Photographien hätte von einem wissenschaftlichen geschultem Geist wie dem meinen kaum als Beweis für die tatsächliche Existenz eines vorgeschichtlichen Mythos gewertet werden dürfen, der nur in sehr zweifelhaften okkultistischen Werken Wiederklang findet.

All diesen Umständen war und bin ich mir natürlich bewußt; auch mir schienen die Spekulationen Prof. Sadowskys zu weit her geholt. Daß ich mich dieser Thematik überhaupt widmete, lag, rückblickend gesehen, darin begründet, daß ich Sadowsky eine präzise wissenschaftliche Erklärung für seine Thesen liefern wollte, eine Erklärung die auch die letzten bei mir geweckten Zweifel aus der Welt schaffen sollten.

Zu diesem Zweck erkundigte ich mich drei Tage nach unserem Gespräch nach dem Aufbewahrungsort jener Krokodilsmumie, bei dem das Amulett gefunden wurde, welches ich auf dem letzten von Sadowskys Fotos erblickt hatte. Seltsamerweise verliefen fast alle Spuren in dieser Richtung im Sande. Niemand wollte etwas von diesem an sich unbedeutenden Fund wissen; solange bis meine Beharrlichkeit die Neugier anderer Stellen erwirkte. Eines Tages erhielt ich Besuch von einem Ägypter, der sich als Dr. Nagib Kassar vorstellte. Später stellte sich heraus, daß nirgendwo ein Mann dieses Namens bekannt war. Dennoch werde ich diese Begegnung wohl nie in meinem Leben vergessen. Er berichtete mir, daß er von meinem Ansinnen erfahren hätte, jene Krokodilsmumie aufzufinden, bei der das seltsame Amulett von Sadowskys Foto entdeckt wurde. Er beschwor mich, von meinen Nachforschungen abzulassen; es gebe Dinge, die man ruhen lassen solle, weil die einzige Erklärung dafür zu wahnwitzig sei, als daß sie der menschliche Geist widerspruchslos hinnehmen könne. Als ich auf diese Andeutung hin verärgert reagierte, unterbrach mich Kassar und berichtete, daß die Mumie sorgsam unter Verschluß gehalten werde. Da jedoch von offizieller Stelle befürchtet würde, daß meine Aktivitäten auch die Aufmerksamkeit anderer Gruppierungen auf sich ziehen könnten, sei er zu mir geschickt worden, um mir Einblick in ein Dokument zu geben, das als geheime Verschlußsache behandelt werde. Ein Dokument, das ich nur dieses eine Mal in meinem Leben zu Gesicht bekommen würde und mich hoffentlich von der Notwendigkeit überzeuge, die Angelegenheit auf sich beruhen zu lassen.

Währenddessen übergab er mir, der ich immer noch glaubte, daß die ganze Geheimnistuerei mit dem seltsamen Amulett zu tun habe, einen mit »TOP SECRET« beschrifteten Bericht, der die Ergebnisse auflistete, die eine Untersuchung an der Krokodilsmumie ans Tageslicht gebracht hatte. Ich muß an dieser Stelle hinzufügen, daß mir Untersuchungen dieser Art vertraut sind und die mir damals vorliegenden Akte als zweifelsfrei echt einzustufen war, wofür ich auch heute noch einen heiligen Eid ablegen würde. Der Untersuchungsbericht war dermaßen unglaublich, daß sich mir bei dem Gedanken daran auch heute noch die Nackenhaare aufstellen: Beim Ablösen der Leinenbinden entdeckte man, daß der »Körper« nur aus zertrümmerten Knochen bestand, die durch Auspolsterung mit Leinen und geschickter Wickelung in die Form eines liegenden Krokodils gebracht worden waren. Der Versuch, die Knochensplitter zusammenzusetzen, wurde nach mehreren Wochen aufgegeben. Nur eines ließ sich mit Sicherheit feststellen: Bei dem einbalsamierten Wesen hatte es sich auf keinen Fall um ein Krokodil gehandelt! Im Gegenteil, chemische Untersuchungen an den Mumie ergaben, daß in keinem der untersuchten Mumienteile auch nur irgendeine Art von Kohlenstoffverbindung nachgewiesen werden konnte. Jenes Element, das die Grundlage für alles bekannte Leben auf unserem Planeten bildet ...

Sprüche aus dem Bericht des Dr. Heiland

Vertreibe Tiefe Wesen: Hierbei handelt es sich um einen machtvollen altägyptischen Zauber, der Tiefe Wesen in einem Umkreis von 666 Metern um den Beschwörer herum für W10 Tage wirkungsvoll verbannt. Der Zauber muß in der Nähe von offenem Wasser durchgeführt werden; Tiefe Wesen, die sich nach Durchführung des Zaubers noch auf ebener Erde befinden, verschrumpeln innerhalb von 7 Minuten und zerfallen danach zu Staub. Um den Zauber zur Anwendung zu bringen, muß sich der Beschwörer innerhalb eines aufgemalten Udjat-Auges befinden, dessen »Pupille« durch ein mit Menschenblut gezeichnetes Dreieck ersetzt wird, in das die oben beschriebenen Hieroglyphen gezeichnet werden müssen. Für jeden ausgegebenen Magiepunkt beträgt die Erfolgschance kumulativ 10%, der Zaubernde verliert W20 Punkte gS.

Kontaktiere Sandbewohner: ähnlich wie in *Cthulhu - Das Rollenspiel* beschrieben. Die Materialkomponente ist ein mindestens zeigefingergroßer silberner Djedpfeiler mit dem eingravierten Symbol Thots, den der Zaubernde über sein Haupt emporhalten muß. Die Basiserfolgchance für diesen Zauber beträgt 7%, pro eingesetzten Magiepunkt steigert sich die Erfolgschance um 10%. Der Beschwörer verliert unabhängig vom Zustandekommen des Kontakts 2 Punkte gS.

Zauberei und Symbolik

Zu den Hinterlassenschaften der antiken Ägypter gehört eine Unzahl bildhafter Darstellungen und Symbole, die auf Papyri gemalt, in Tempelwände eingemeißelt und in alten Grabanlagen entdeckt wurden. Noch heute beschäftigen sich Scharen von Wissenschaftlern mit der Deutung dieser Zeichen und Sinnbilder, die allesamt magischen Charakter haben und in der mythischen Weltanschauung der alten Ägypter eine wichtige Rolle spielten. Die folgende Auflistung verschiedener Begriffe und Symbole soll dem Spielleiter bei der Entwicklung eigener Szenarios helfen und darüber hinaus als kleines Nachschlagewerk für verschiedene Begrifflichkeiten dienen, auf die der Leser im Rahmen dieses Folios stoßen konnte:

Ach: siehe Lebenskräfte

Anch (/Ankh) Zeichen: Auch »Lebensschleife« genannt. Die ursprüngliche Bedeutung der Lebensschleife ist umstritten. Als Hieroglyphe bedeutet das Zeichen »Leben« (anch), als Symbol weist es auf das göttliche/ewige Leben hin. Daher wurde es als Symbol unvergänglicher Lebenskraft auf Tempelwänden, Denksteinen und Gegenständen angebracht. Als »Henkelkreuz« ging es später in die Christlich-koptische Symbolik ein. Seltsamerweise scheinen Ghoule diesem Symbol eine gewisse Bedeutung zuzumessen; auch erstreckt sich sein Bekanntheitgrad bis hin in die Traumlande der Erde, wo es vor allen Dingen als Schutzamulett Verwendung findet.

Ba: siehe Lebenskräfte

Djed, Djedpfeiler: Hierbei handelt es sich um einen prähistorischen Fetisch, dessen Bedeutung noch immer nicht restlos geklärt ist. Der Pfeiler spielte bei ländlichen Fruchtbarkeitsriten eine Rolle und wurde darüber hinaus ganz allgemein zum Symbol für »Dauer«, das als solches auch ins Schriftbild Einzug fand. Mit Beginn des Neuen Reiches wurde aus dem Fetisch ein Symbol des Osiris.

Ei: Als Sitz des aus ihm hervorgegangenem Lebens spielt das Ei eine Rolle in den Vorstellungen über den Weltbeginn. Im Totenbuch (siehe dort) wird von dem »verborgenen Ei des Großen Schnatterers« gesprochen, wobei bis heute unklar ist, an welchen Gott die Ägypter dachten …

Fayence: Farbig glasierte Gefäße, Amulette und Schmuckstücke aus diesem Material wurden in Ägypten seit dem 4. Jahrt. v.Chr. hergestellt. Es handelt sich dabei um ein tonkeramisches Erzeugnis, rot oder ockerfarben und mit einer farbigen oder weißdeckenden Glasur überzogen.

Frosch: Der Frosch galt als chthonisches Tier und wies auf die Kräfte der Lebensentstehung hin. Offiziell heißt es, daß der Frosch das heilige Tier der Geburtsgöttin Heket sei. So fand man das Abbild des Frosches z.B. auf Zaubermessern des Mittleren Reiches, die als magischer Schutz über den Mutterleib der Frau oder das neugeborene Kind gelegt wurden. Auf welchen Ursprung sich dieser Ritus zurückführen läßt, kann heute nicht mehr gesagt werden, allerdings hegen cthulhuide Forscher da einen ganz schrecklichen Verdacht …

Grabstele: Ägyptische Grabstelen bestanden aus einer Steinplatte, auf der gewöhnlich Bild und Inschrift in vertieftem Relief angebracht waren. Sie gaben Auskunft über die Stelle eines Grabes, den Namen und den Titel des Verstorbenen. Bei größeren Grabanlagen wurden sie im oberirdischen Teil eingemauert.

Horusauge: Nach mythischer Vorstellung sind Sonne und Mond die Augen des Gottes Horus. Unter H. versteht man jedoch insbesondere den Mond; es bekämpft die Feinde des Himmelslichts und wird zuweilen auch als Feuer bezeichnet. Aufgrund des Mythos des vom im Kampf gegen Seth verlorenen und wiedergefundenen Auges, das Horus seinem Vater Osiris darbrachte, galt das Horusauge in Ägypten als das Urbild einer jeden Opferhandlung. Auch bei den Zauberern der Zeit fand das Symbol Verwendung: Sie erhofften sich durch seinen Gebrauch eine Verstärkung ihrer Zauberformeln.

Isisblut: Das von den Ägyptern »Tet« genannte Zeichen ähnelt der Lebensschleife, wobei jedoch die Seitenarme nach unten geklappt sind. Die ursprüngliche Bedeutung ist unbekannt; seit dem Neuen Reich ist die Beziehung zu Isis eindeutig. Das dem Verstorbenen mitgegebene Amulett bestand häufig aus einem roten Halbedelstein und wurde immer wieder mit dem Djedpfeiler (s. dort) dargestellt.

Ka: siehe Lebenskräfte

Kanopen: Es handelte sich bei ihnen um sogenannte Eingeweidekrüge, in denen die bei der Mumifizierung entfernten Organe aufbewahrt wurden. Die Deckel dieser vier Urnen zeigten manchmal vier Gottheiten, die als Schutzgötter der Eingeweide galten. »Kebehsenuf« mit dem Falkenkopf schützte die Gedärme, »Amset« mit dem Menschenkopf die Leber, »Duamutef« mit dem Hundekopf den Magen und »Hapi« mit dem Pavianskopf die Lunge.

Kanopen

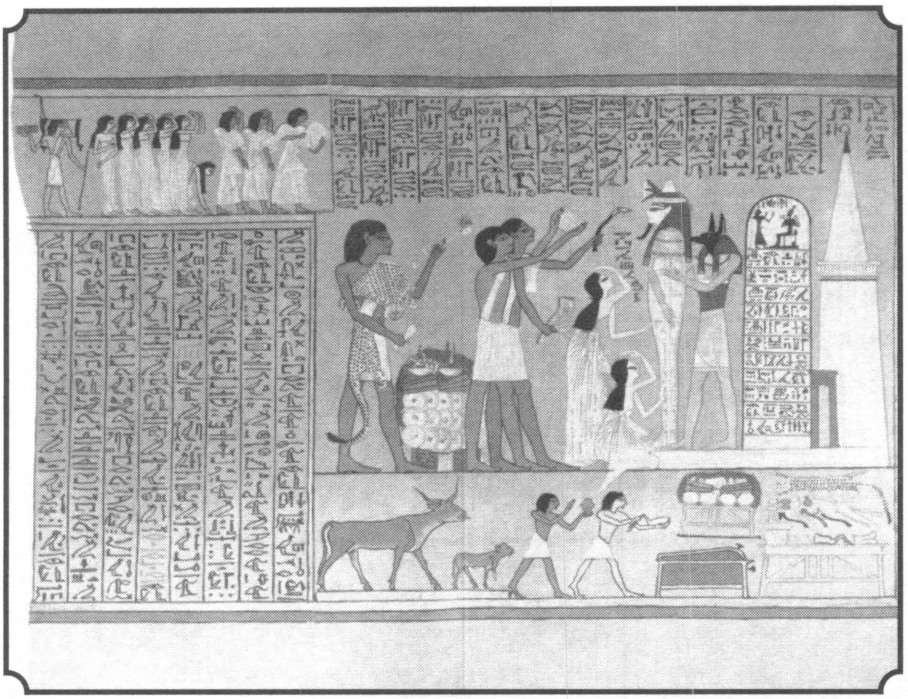
Lebenskräfte: Der Ägypter ging von besonderen Lebenskräften aus, die das eigentliche Wesen von Göttern, Menschen, Tieren und allem Existierenden bildeten. Diese Kräfte waren dreigeteilt und unvergänglich. Es handelte sich dabei um den ACH, der am besten mit »Geist« übersetzt werden kann, den BA, der in etwa unse-

rem Begriff von der »Seele« entspricht, und den KA, der als die Verkörperung der individuellen »Lebenskraft« des Menschen angesehen wurde. ACH, BA und KA lebten auch nach dem Tode eines Menschen weiter. Der ACH war die verklärte Gestalt des Toten im Himmel, während der BA der geistige Teil eines Menschen war, der unabhängig von seinem physischen Teil auftreten und nach seinem eigenen Willen handeln konnte. Der KA wurde von der Statue des Toten im Grabe verkörpert - er hielt die Verbindung mit den Lebenden aufrecht.

Mundöffnung: Der Ritus der Mundöffnung sollte dem Verstorbenen durch einen magischen Akt den Gebrauch seiner Organe zurückgeben. Diese Zeremonie wurde sowohl an der Statue des Toten vollzogen, als auch am Toten selber. Dazu erfolgte nach einleitenden Reinigungshandlungen die Schlachtung eines Rindes, dessen Vorderschenkel als Symbol der körperlichen Kraft der Statue oder Mumie gereicht wurden. Danach wurde das Gesicht mit verschiedenen Geräten berührt, von denen ein Messer mit fischschwanzähnlicher Schneide (Peseschkaf) und ein hakenähnliches Gerät besonders zu erwähnen sind. Der Verstorbene konnte nun am Opfermahl teilnehmen.

Scheintür: In Gräbern und Totentempeln wurde eine Nische für die Opfergaben eingerichtet. Die Rückseite dieser Nische erhielt die Form einer geschlossenen Tür, ein Symbol für die Verbindung zwischen Lebenden und Toten. Der Ka (s. Lebenskräfte) des Verstorbenen sollte auf diese Weise das Grab verlassen können. Diese Scheintüren waren nicht unbedingt plastischer Natur, sondern oftmals nur aufgemalt.

Skarabäus: Der heilige Käfer war ein Bild für die Selbstschöpfung, da der Ägypter glaubte, daß der Käfer von selbst aus einer Mistkugel entstehen würde. Und so, wie der Käfer eine Mistkugel vor sich herschiebt, so dachte man, würde der als Chepre (»der aus der Erde entstandene«) verehrte Käfer die Sonnenkugel über den Himmel hinwegrollen. Der »Sonnenkäfer« wurde zu einem beliebten Amulett und den Toten als Symbol neuen Lebens mitgegeben.

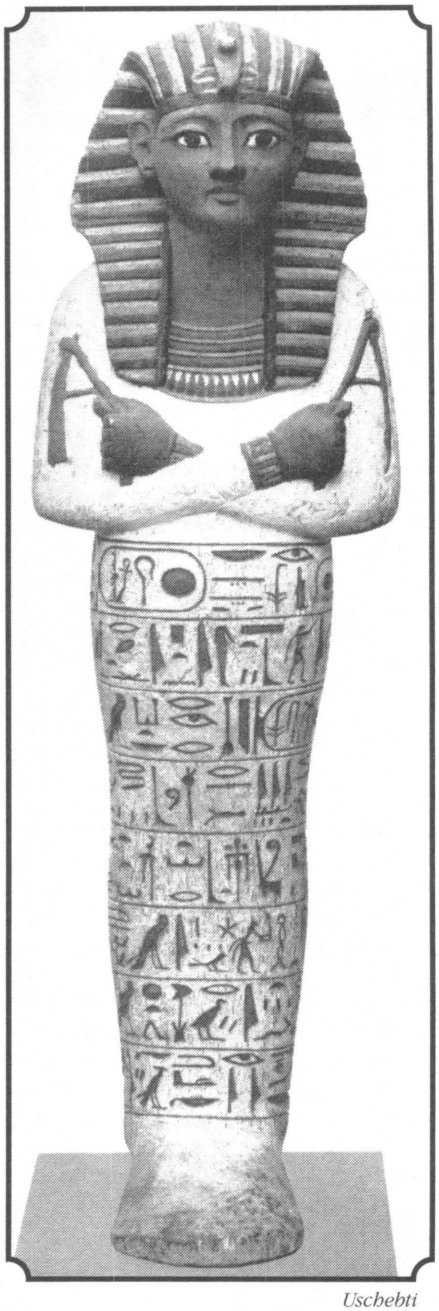


Das Ritual der Mundöffnung

Totenbuch: An den Wänden der königlichen Pyramiden befanden sich ursprünglich magische Sprüche für den Toten. Im Verlauf der »Demokratisierung« des Totenkultes wurden sie auch den gewöhnlichen Sterblichen zugänglich. Man erweiterte sie und schrieb sie auf die Wände der Särge, auf Papyrusrollen, fügte Zeichnungen hinzu und gab Auszüge davon dem Toten mit in den Sarg. Von der Ägyptologie wurden diese Totentexte in Kapitel eingeteilt und »Totenbuch« genannt.

Udjat-Auge: siehe Horusauge

Uschebti: Hierunter versteht man kleine, gewöhnlich mumienförmige Figürchen, die dem Toten mitgegeben wurden, damit sie an seiner Stelle im Jenseits die nötige Arbeit verrichten. Die auch als »Antworter« bezeichneten Figuren bestanden aus Stein, Holz oder ägyptischer Fayence. Als der Gebrauch der Uschebti im Mittleren Reich aufkam, hatte jeder Tote nur eines. Im Neuen Reich wurden ihm bis zu 365 solcher Figürchen mitgegeben, für jeden Tag eines; auch fertigte man besondere Kästen dafür an.



Uschebti

Uzatauge: Es galt als Sinnbild der Kraft des Lichtgottes und war daher ein beliebtes Amulett. Es gibt Uzataugen, die mit einem Arm versehen sind und die Lebensschleife tragen. Das Uzatauge diente auch als Schutzmittel gegen den bösen Blick, und seit dem späten Alten Reich wurde ein Paar Uzataugen an den Türnischen der Gräber angebracht.

Islam und Koran

Wie die jüdisch-christliche Religion ist der Islam eine Offenbarungsreligion. Die von Mohammed verkündete, streng monotheistische Religionslehre des Islam ist im Koran festgehalten. Viele Elemente dieser jüngsten Weltreligion basieren auf der Bibel. So betrachtet Mohammed Jesus, Moses und andere Propheten der Bibel als seine Vorgänger. Neu ist, daß zwischen Religion und Staat kein Unterschied besteht. Für Mohammed sind Glaube, Religion und Staat eine untrennbare Einheit. Deshalb gilt der Koran auch als Gesetzbuch.

Obwohl auch der Islam in viele rivalisierende Glaubensgruppen aufgespalten ist (Sunniten, Schiiten, Ismaeliten, Alawiten, Drusen), gelten die »fünf Säulen des Islam« für alle.

1. Das Glaubensbekenntnis (Shahada)

»La illaha Allah wa Muhammadun rasulu Allah« (Es gibt keinen Gott außer Allah und Mohammed ist sein Prophet.) Mit dieser Definition der All-Einzigkeit Gottes eröffnet der Gebetsrufer seine Lobpreisung Allahs. Es ist die Basis der islamischen Religion.

2. Das Gebet (Sa'lat)

Der Koran schreibt jedem Muslim vor, täglich fünfmal zu beten. Das erste Gebet erfolgt vor (nicht bei) Sonnenaufgang, das zweite am Mittag (nicht bei Sonnenhöchststand), das dritte am Nachmittag, das vierte nach Sonnenuntergang und das letzte Gebet bei Beginn der Nacht. Wer Muslim ist, wer Reife erlangt hat und geistig gesund ist, ist zum Gebet verpflichtet. Vor dem Gebet sind die Kleidung und der Platz, an dem das Gebet verrichtet wird, zu reinigen. Außerdem ist eine bestimmte Reihenfolge ritueller Waschungen für den Moslem vorgeschrieben.

Die kleine Reinigung (Wodhu) untergliedert sich wie folgt. Dreimal sind die Hände bis zum Handgelenk zu waschen, dreimal sind der Mund auszuspülen und das Gesicht zu waschen, dreimal sind die Arme bis zu den Ellenbogen zu säubern, einmal Kopf, Haare und Ohren und dreimal die Füße bis zum Fußgelenk. Wenn kein Wasser vorhanden ist, reicht es, wenn statt dessen Hände und Füße mit reinem Sand abgerieben werden.

Die große Reinigung umfaßt auch alle übrigen Körperpartien und ist vor Feiertagen und vor dem Freitagsgebet erforderlich. Das große Freitagsgebet leitet der Iman, der nur ein Vorbeter und kein Priester im christlichen Sinne ist. Von der Kanzel (minbar) des Gebetssaals der Moschee hält er die Ansprache (chutba) vor der Versammlung der Gläubigen.

Für das Gebet selbst ist die Ausrichtung des Gläubigen nach Mekka erforderlich. Ebenso charakteristisch ist das mehrmalige Niederwerfen des Beters, wodurch seine Unterwerfung unter den Willen Allahs ausgedrückt wird.

3. Das Fasten (Saum oder Sijam)

Mit den Vorschriften zum Fasten im Koran werden ältere Traditionen aus dem jüdischen und christlichen Glauben fortgesetzt. Im Fastenmonat Ramadan sind dem gläubigen Muslim von zwanzig Minuten vor der Morgendämmerung, bis zum Einbruch der Nacht (wenn ein weißer von einem schwarzen Faden nicht mehr zu unterscheiden ist) alle körperlichen Genüsse untersagt (Essen, Rauchen, Trinken und Geschlechtsverkehr). Im 9. Monat des islamischen Mondjahres beginnt der Ramadan jeweils 11 Tage früher als im Vorjahr. (Bei Schaltjahren 12 Tage früher.) So durchläuft der Ramadan im Laufe einer Generation alle Jahreszeiten. Am ersten Tag im 10. Monat wird der Ramadan mit einem Fest beendet. Da viele Muslime das Fasten am Tag durch ausgiebige Schlemmereien in der Nacht kompensieren, liegt der Lebensmittelverbrauch in der islamischen Welt seit jeher ausgerechnet im Fastenmonat am höchsten.

4. Die Pflicht, Armen und Bedürftigen zu spenden (Zakat)

Nach islamischem Glauben ist Allah Eigentümer aller Dinge in dieser Welt (auch des Geldes). Der Mensch ist lediglich Treuhänder im Namen Allahs. Da es nicht Allahs Wille ist, daß die Güter unter seinen Gläubigen allzu ungleich verteilt sind, ist es die Pflicht eines jeden wohlhabenden Mohamedaners, einen Teil seiner Gewinne Bedürftigen zur Verfügung zu stellen. Die Spenden werden auf die vielfältigste Weise verwendet, zum Beispiel zum Unterhalt von Gefangenen, für Studenten und Wissenschaften oder zur Errichtung religiöser Zentren.

5. Teilnahme an der Pilgerfahrt (Haddsch) zur Kaaba in Mekka

Jeder Moslem, der gesundheitlich und finanziell dazu in der Lage ist, soll einmal in seinem Leben an der Pilgerfahrt nach Mekka teilnehmen. Der Haddsch findet am 7.-13. Tag des 12. Monats Dhul-Hiddscha statt. Der Gläubige muß bis zu diesem Zeitpunkt in Mekka eingetroffen sein. Der Pilger legt eine besondere Kleidung an, umkreist siebenmal die Kaaba, läuft siebenmal zwischen Safa und Marwa hin und her und führt noch andere Riten aus, die auf vorislamische Bräuche zurückgehen. Nach der Mekkapilgerfahrt hat ein Moslem das Recht, den Ehrentitel Hadschi zu tragen.

Da der Mohammedaner glaubt, sein Leben sei zu wesentlichen Teilen durch Allah vorherbestimmt, findet man oft einen den Europäern unverständlichen Grad von Fatalismus. (Wozu sollte man auch um irgendetwas kämpfen, wenn einem das Schicksal ohnehin schon vorausbestimmt ist.)

Der **Koran** (was soviel wie »Lesung« heißt) ist das arabisch geschriebene Religionsbuch der Moslems, das die Offenbarungen Mohammeds enthält. Der Koran beansprucht (wie im Christentum die »Zehn Gebote«) unmittelbaren göttlichen Ursprung. Nach mohammedanischem Glauben besteht er von Ewigkeit her ungeschaffen auf »wohlbewahrter Tafel« im Himmel und wurde durch den Engel Gabriel Mohammed stückweise mitgeteilt. Sammlung und Niederschrift des Textes wurden unter dem ersten Kalifen Abu Bekr (632-634) begonnen und von dem dritten Kalifen, Othman (644-656), vollendet. Die willkürliche Einteilung in 114 Suren (Kapitel) sehr unterschiedlichen Umfangs zerreißt oft Zusammengehöriges. Der Inhalt umfaßt Glaubens- und Sittenlehre,Vorschriften des Zivil- und Strafrechtes, Hygienegebote und Anleitungen zur Diplomatie, alles ohne systematische Ord-

nung, in oft schnell miteinander abwechselnden Formen der (immer Gott in den Mund gelegten) Erzählung, Belehrung, Verordnung, Ermahnung, Drohung und Verheißung. Vielfach sind jüdische und christliche Überlieferungen benutzt, zuweilen auch ältere arabische Sagen. Die Auslegung des Korans (tafsir) bildet den Hauptzweig der islamischen Literatur.

Um das Rollenspiel am Nil farbiger zu gestalten, folgen nun einige Aussagen des Korans, die muslimischen Ägyptern in den Mund gelegt werden können oder die in Form von Weissagungen, die auf rätselhafte Weise mit Geheimnissen des Mythos in Verbindung stehen, in das Spiel eingebaut werden können.

Zur Blutrache

Aus der 2. Sure, genannt: »Die Kuh«

»173. O ihr, die ihr glaubt, vorgeschrieben ist euch die Wiedervergeltung im Mord: Der Freie für den Freien, der Sklave für den Sklaven, und die Frau für die Frau! Der aber, dem von seinem Bruder etwas verziehen wird, bei dem lasse man Güte walten; doch Entschädigung sei ihm reichlich.«

Das altarabische Gesetz der Blutrache (Talion) wird hier nicht aufgehoben. Der Vers besagt lediglich, daß eine friedliche Vergeltung der Strafe durch Blutgeld vorzuziehen ist.

Die Ungläubigen

Aus der 3. Sure, genannt: »Das Haus Imran«

»8. Siehe die Ungläubigen - nimmer hilft ihnen ihr Gut noch ihre Kinder etwas wider Allah; und sie sind die Speise des Feuers.«

Gerechtigkeit und Spenden

Aus der 3. Sure, genannt: »Das Haus Imran«

»86. Nimmer erlangt ihr die Gerechtigkeit, ehe ihr nicht spendet von dem, was ihr liebt; und was immer ihr spendet, siehe, Allah weiß es.«

Mord an Gläubigen

Aus der 4. Sure, genannt: »Die Frauen«

»95. Und wer einen Gläubigen mit Vorsatz tötet, dessen Lohn ist Dschehannam (die Hölle); ewig soll er darin verweilen, und Allah zürnt ihm und verflucht ihn und bereitet für ihn gewaltige Strafe.«

Satan der Versucher (Andere Götter)

Aus der 4. Sure, genannt: »Die Frauen«

»117. Siehe, sie rufen außer ihm Frauen an, ja sie rufen einen rebellischenSatan an! 118. Verflucht hat ihn Allah,und er sprach: Wahrlich, nehmen will ich einen bestimmten Teil deiner Diener und will sie in die Irre führen und sie lüstern machen und ihnen befehlen, daß sie den Tieren die Ohren abschneiden, und ihnen befehlen, die Schöpfung Allahs zu verändern. Und wer sich den Satan zum Beschützer nimmt und Allah verwirft, der ist offenbar verloren. 119. Er macht ihnen Versprechungen und weckt ihre Lüste; aber der Satan macht ihnen nur Versprechungen in Trug.«

Mit den Frauen in 4.117 sind weibliche Gottheiten gemeint, und das Ohrenabschneiden bei Tieren ist eine altarabisch-heidnische Sitte bei geweihten Tieren.

Wein und Spiel

Aus der 5. Sure, genannt: »Der Tisch«

»93. Der Satan will nur zwischen euch Feindschaft und Haß werfen durch Wein und Spiel und euch abwenden von dem Gedanken an Allah und dem Gebet. Wollt ihr deshalb nicht davon ablassen?«

Das Tier

Aus der 27. Sure, genannt: »Die Ameise«

»84. Und wenn der Spruch auf sie fällt, dann wollen wir ein Tier aus der Erde erstehen lassen, das zu ihnen sprechen soll: Und die Menschen trauten nicht unseren Zeichen.«

Der »Spruch« ist der Spruch des Gerichtes am Ende der Welt und angesprochen sind die Ungläubigen. Das Untier ist eines der Vorzeichen des »Jüngsten Tages« und wird an anderen Stellen des Korans auch Dschessasa, der Spion, genannt.

Himmel und Hölle

Aus der 44. Sure, genannt: »Der Rauch«

»43. Siehe, der Baum Zaqqum 44. ist die Speise des Sünders; 45. wie geschmolzenes Erz wird er kochen in den Bäuchen 46. wie siedendes Wasser kochen 47. Fasset ihn und schleifet ihn mitten in den Höllenpfuhl. 48. Alsdann gießet über sein Haupt die Strafe siedenden Wassers. 49. Schmekke! Siehe, du bist der Mächtige, der Edle! 50. Siehe, das ist's, worüber ihr in Zweifel waret! 51. Siehe, die Gottesfürchtigen werden sein an sicherer Stätte, 52. in Gärten und Quellen; 53. gekleidet werden sie sein in Seide und Brokat, sitzend einander gegenüber. 54. Also wird's sein: und wir vermählen sie mit schwarzäugigen Huris, 55. rufen werden sie dort nach allerlei Früchten in Sicherheit. 56. Nicht werden sie schmecken den Tod außer den ersten Tod, und hüten wird er sie vor der Strafe des Höllenpfuhls: 57. Eine Huld von deinem Herrn! Das ist die große Glückseligkeit.«

Der Baum Zaqqum ist ein Dornengewächs mit mandelförmigen bitteren Früchten. Er ist die Speise derer, die in der Hölle braten, und es wird beschrieben, welche unangenehmen Folgen der Verzehr dieser Früchte hat. »Huri« (Einzahl »Haura«) sind Mädchen mit »Augen von großer Intensität des Schwarzen und des Weißen darin«. Wer in die Hölle kommt, stirbt dort jeden Tag tausend Tode, wer aber in das islamische Himmelreich gelangt, stirbt nur den ersten Tod und lebt danach in ewiger Glückseligkeit.

Wenn die Toten sich aus den Gräbern erheben

Aus der 100. Sure, genannt: »Die Renner«

»9. Weiß er denn nicht, wenn das, was in den Gräbern, herausgerissen wird, 10. und an den Tag kommt, was in der Brust der Menschen ist - 11. daß ihr Herr sie wahrlich an jenem Tage kennt?«

Aus der 113. Sure, genannt: »Das Morgengrauen«

»1. Sprich: Ich nehme meine Zuflucht zum Herren des Morgengrauens, 2. vor dem Übel dessen, was er erschaffen, 3. und vor dem Übel der Nacht, wenn sie naht, 4. und vor dem Übel der Knotenbläserinnen**, 5. und vor dem Übel des Neiders, wenn er neidet.«*

Aus der 114. Sure, genannt: »Die Menschen«

*»1. Sprich: Ich nehme meine Zuflucht zum Herren der Menschen, 2. dem König der Menschen, 3. dem Gott der Menschen, 4. vor dem Übel des Einflüsterers, des Entweichers***, 5. der da einflüstert in die Brust des Menschen - 6. vor den Dschinn und den Menschen.«*

Die beiden letzten Suren des Korans werden auch die »beiden Schutzverleihenden« genannt, denn sie werden als Amulette getragen und als Beschwörung gegen böse Geister verwendet. Ihr für Bannformeln typischer, archaischer Stil spricht dafür, daß es sich um Variationen von Formeln aus vorislamischer Zeit handelt. Auffälligerweise fehlen beide Suren in frühen Koranrezensionen, sind also erst später als abwehrende Schlußformel der ganzen Sammlung angehängt worden.

* Die Nacht gilt als Zeit der bösen Geister. Während der Dunkelheit versuchen sie, den gottesfürchtigen Menschen in die Irre zu führen.

** Knotenbläserinnen nennt man Zauberinnen, welche magische Knotenschnüre verwenden, auf die sie halb spuckend hauchen.

*** Gewöhnlich sieht man in dem »Einflüsterer« und dem »Entweicher« Satan. Es gibt aber auch Koranauslegungen, die hier die Existenz anderer böser Mächte genannt sehen wollen.

Die Koranpassagen sind zitiert nach dem 1979 in 7. Auflage erschienenen Band 351 der Reclam Universal-Bibliothek. (Verlag Philipp Reclam jun., Leipzig.) Die Übersetzung aus dem Arabischen ist von Max Henning.

Hieroglyphen

Die Schrift - Zeichen gewordene Sprache, System der Informationsübermittlung, Gedächtnisstütze. Magisches Mittel und Propaganda-Instrument. Sie vermag den Eingeweihten zu belehren oder zu unterhalten, während sie jedem Inkompetenten ihre Geheimnisse vorenthält. Das Wissen von der Welt steht in den von den Göttern gegebenen Zeichen, die daher heilig sind. Die alten Griechen nannten die ägyptische Schrift darum »Hieroglyphen« - die heiligen Einkerbungen.

Die Erfindung einer Schrift ist ein nicht unkomplizierter Prozeß. Was für Beweggründe mag es wohl gegeben haben, neben der gut funktionierenden mündlichen Überlieferung ein zweites Medium zu erdenken und zu etablieren. Die primären Ursachen scheinen im magischen Denken der Vorzeit begründet zu liegen, wenn man die magischen Bilder, etwa die Steinzeitmalereien, als Schrift verstehen will. Weiter nicht zu unterschätzende Gründe scheinen Prestigedenken und Überlastung des Gedächtnisses gewesen zu sein. So tritt uns die ägyptische Schrift bei ihrem Erscheinen gleich im Dienste des Königs gegenüber. Sie soll seine Taten der Nachwelt überliefern und sie vor dem Vergessen bewahren. Dies gelingt, indem man langlebige steinerne Monumente schafft und sie beschriftet.

Doch eine 5.000 Jahre alte Schrift unterscheidet sich gravierend von der, die wir heutzutage benutzen. Was ist der Werdegang, dem jede Art von Schrift unterliegt, egal welche Prinzipien das jeweilige Volk für sie als wichtig oder unwichtig erachtet?

Am Anfang einer jeden Schrift gibt es nur das gesprochene Wort und das, was man sieht und fühlt: Äußerungen des Lebens in der Natur. Es ist daher folgerichtig, daß Schrift in ihrer ersten Phase aus Bildzeichen besteht. Das Bild hat die Bedeutung dessen, was es zeigt. Das Bild eines Hauses bedeutet »Haus«, egal ob man »Haus«, »house«, »maison« »casa« oder ein anderes Wort dafür hat.

Schwierigkeiten entstehen erst, wenn Abstrakta ausgedrückt werden sollen. Sie können durch ein Bild bestenfalls mehrdeutig vermittelt werden. An dieser Stelle der Entwicklung wird die Schrift selbst abstrakter, etwa dadurch, daß ganz bestimmten Zeichen ganz bestimmte Lautwerte zugesprochen werden. Solch ein Zeichen kann dann bei der Niederschrift genau der Worte benutzt werden, in denen dieser Lautwert vorkommt. Das Zeichen muß nun keinen Sinnbezug mehr zum Worte haben. Nun ist der Punkt erreicht, an dem das Bild zum Silbenzeichen geworden ist. Es ist von hier nur noch ein kleiner Schritt, zu dem Zeichen zu kommen, das dann einen einzelnen Laut ausdrückt: dem Buchstaben.

Dies ist, in großen Zügen, der Werdegang der Hieroglyphen vor ungefähr 5.000 Jahren und vielleicht die Entwicklung einer fast jeden Schrift: Man arbeitet sich vom »Wortzeichen« zum »Buchstaben« vor. Charakteristisch für die ägyptischen Hieroglyphen ist, daß Wort-, Silben- und Einzellautzeichen nebeneinander bestehen bleiben und nicht das eine vom anderen abgelöst wird. Auch bleibt der Bildcharakter der ägyptischen Schrift über Jahrtausende erhalten. Daß dies nicht zwangsläufig der Fall ist, zeigt die Keilschrift, die aus Bildzeichen zusammengesetzt begann und aus der sich schließlich über viele Zwischenstufen die abstrakten griechischen und lateinischen Alphabete entwickelten. Unser »A« begann einst vor mehr als 5.000 Jahren als Stierkopf (drehe ein gedrucktes »A« um 180 Grad, und er ist immer noch da!).

Eigenheiten der hieroglyphischen Schrift

Die ägyptische Bilderschrift bildet all das ab, was die Welt am Nil ausmachte: Menschen, Tiere, Pflanzen, Bauwerke, Werkzeuge, Waffen, Himmel und Erde, Götter und noch einiges mehr. Nichts von dem, was der Ägypter als konkret und wahr empfand, wurde vergessen

Und so wie die Welt mit Leben und Handlung erfüllt ist, wird durch das magische Denken der Ägypter auch alles Geschriebene lebendig und geschieht wirklich. Somit konnte man durch Aufschreiben das Wohlergehen des toten Anverwandten sicherstellen oder jemanden verzaubern. In magischen Texten, die Gutes bewirken sollten, wurden aus diesem Grund die »bösen« Bildzeichen, wie die giftige Hornviper, verstümmelt oder ganz weggelassen.

Magisch bedingt war auch die Anordnung der Hieroglyphen. Der Schriftgelehrte ordnete seine Zeichen in langen Reihen oder Spalten auf eine Art und Weise so, daß keine Lücken innerhalb des Textes entstanden. Es gab keine Worttrennung, und zwischen den einzelnen Worten oder Sätzen wurden keine Zwischenräume gelassen. Bei komplizierten Texten ist es daher manchmal fraglich, wo der eine Satz endet und der folgende beginnt. Zusätzlich wurden Worte, die als heilig galten, an den Anfang des Satzes gestellt und dann ein komplizierterer Satz als nötig gebildet. Ein Satz wie »Hier kommt das Volk des Re« würde etwa lauten »Re, hier kommt sein Volk«. Dasselbe Prinzip kam innerhalb eines Wortes zur Anwendung: Die heiligen Zeichen rutschen von ihrer eigentlichen Position, die sie aufgrund des Lautwertes hatten, an die Spitze des Wortes. Manche Worte oder Sätze, etwa Tutanchamuns Namen, müssen daher regelrecht von hinten gelesen werden.

Die Spielregeln zwischen Zeichen und Lautwert

Die meisten der etwa 800 Hieroglyphen sind mit Lautwerten belegt. Dabei handelt es sich durchweg um die Repräsentation von Konsonanten. Dies ist nicht so ungewöhnlich, wie es auf den ersten Blick scheinen mag; auch die arabische und - mit Abstrichen - die hebräische Schrift kommen ohne Vokale aus. Durch das Fehlen der Vokale in der Schrift entstehen Probleme bei der Aussprache der Hieroglyphen. Es gibt jedoch einige vokalähnliche Konsonanten und Halbkonsonanten, die man als Vokale aussprechen kann. Zusätzlich sind die Fachgelehrten übereingekommen, bei der Aussprache zwischen die Konsonanten den Vokal »e« einzuschieben.

Die Wörterverzeichnisse aud en S. 73-74 führen der Bequemlichkeit halber neben den Hieroglyphen und der Übersetzung auch die Aussprache mit Vokalen auf.

Eine einzelne Hieroglyphe kann bis zu drei Konsonanten repräsentieren; sind es mehr, so handelt es sich um die abgekürzte Schreibweise eines Wortes. So konnte die

Floskel »er möge leben, wohlbehalten und gesund sein« (anch udsca seneb) in ganzen drei Zeichen ausgedrückt werden.

Öfters kommt es vor, daß ein Wort mehrere Bedeutungen hat. Um zu erkennen, welche Bedeutung gemeint ist, stellt der Ägypter häufig ein Zeichen hinter das Wort, das dann keinen Lautwert hat, da es das Wort nur noch einmal verdeutlichen soll. So besitzt die Hieroglyphenschrift eine Art Schubladensystem, in das die Wörter eingeordnet werden können. Man nennt diese speziellen Zeichen Determinative, da sie bestimmen, in welche Schublade das Wort gehört. nfr (nefer) heißt ohne Determinativ »gut« oder »schön«. Mit einem gezeichneten Stück Stoff dahinter heißt das Wort nfr »Stoff«. Ein gezeichneter Mann oder eine gezeichnete Frau zeigt an, daß es sich um einen Personennamen handelt (der/die Gute/Schöne). Mit dem Bild einer Flamme heißt das Wort »Feuer«. Eine andere Möglichkeit der Kategorisierung war es, z.B. alle Wörter, die Abstrakta ausdrückten, mit einer gezeichneten Schriftrolle zu versehen, da man sie nur aufschreiben, nicht aber wirklich sehen konnte.

Die Namensbildung

Da sich die Namen der Pharaonen von denen der übrigen damals lebenden Bevölkerung unterscheiden, wollen wir erst einen Blick auf die Namensbildung werfen, die bei den Volksmassen üblich war, bevor wir zu der komplizierteren pharaonischen Variante kommen.

Der normale Altägypter besaß einen einzigen Namen, der aus einem oder mehreren Elementen bestehen konnte. Da in der magischen Denkungsart der Name immer etwas über seinen Träger aussagt, hat er immer eine bestimmte Bedeutung. Es sind aber keine dunklen Geheimnisse, die der Name offenbart, sondern eher lapidare Dinge, wie etwa »Diener des Anubis« oder »der gute Sohn«. Neben diesen einfachen Benennungen kann auch ein Satz als Name fungieren. So heißt Anchesenpaaton, eine Tochter Echnatons, »Sie lebt für den Aton«; und Nofretete bedeutet »Die Schöne ist da«. Häufig werden Personennamen auch mit Namen von Königen gebildet. Pepi-nacht heißt dann »Pepi ist stark« und Seti-nefer bedeutet »Sethos ist gut«. Auch ein einziges Wort kann ein Personenname sein, etwa Nacht, »Der Starke«.

Da die Bildungsmöglichkeit sinnvoller Namen durch Auswürfeln nicht garantiert werden kann, sind die Listen ohne diesen Bezug zusammengestellt worden. Element 2 ist nicht unbedingt erforderlich.

Im Gegensatz zum ägyptischen Normalbürger führte der Pharao fünf Namen. Jedem dieser Namen war ein Titel zugeordnet, der den König in Bezug zu den Göttern setzte. Die frühesten Könige trugen nur zwei oder drei Namen, bis im Laufe des Alten Reiches die Titulatur auf fünf Namensbestandteile erweitert wurde. Die Funktion des Namens kann man sich am besten verdeutlichen, wenn man sich den König als Rollenspieler vorstellt, der in jeder Rolle einen anderen Namen führt.

Der erste und älteste Name der Titulatur ist der Horusname. Der König identifizierte sich mit Horus und will als dessen Inkarnation mit einem bestimmten Namen angeredet werden. Als Sohn der beiden Landesgottheiten von Ober- und Unterägypten, einem Geierweibchen und einer weiblichen Schlange, versteht er sich, wenn er bei seiner Krönungszeremonie den »Namen der Beiden Herrinnen« annimmt. Der dritte Name verherrlicht den Herrscher als »Goldhorus«, doch seine ursprüngliche Bedeutung hat sich nicht bis in unsere Tage erhalten. Die vierte Stelle in der Titulatur nimmt der Thronname ein, der mit der Floskel »König von Ober- und Unterägypten« eingeleitet wird. Den Abschluß bildet der Geburtsname des Königs, den er während seiner Herrschaft als »Sohn des Re« trägt.

Titulatur Thutmosis IV.

Es sind die beiden letzten Namen, die in je eine Kartusche geschrieben werden. Dieser Namensring repräsentiert den Lauf der Sonne um die Erde. Da der König der Sohn der Sonne und Ägypten die Welt war, wird der König zum Herrscher der Welt, wenn man seine beiden letzten Namen in diesen »Weltkreis« schreibt. (Als Musterbeispiel ist oben die Titulatur Thutmosis IV. aus dem Neuen Reich abgedruckt.)

Die ägyptischen Könige sind uns Heutigen unter ihren Eigennamen am geläufigsten. Einige beispielhafte Namen sind in obigem Kasten in Übersetzung angegeben.

Altägyptische Namen

W20	Element 1	Element 2	Element 3
1	Nefer	en	ka
2	Schepses	mi	hotep
3	*Göttername*	i	unut
4	*Königsname*	em	*Göttername*
5	Anch	pu	mees
6	Cheper	ki	nacht
7	It	ek	ui
8	Sa	her	ti
9	Rech	pa	fau
10	Nefa	bu	*Königsname*
11	Sen	tef	bia
12	Bak	nu	hua
13	Hem	ef	sut
14	Sua	bu	ur
15	Ames	anch	neferu
16	Hati	a	neteru
17	Neb	en	pet
18	Scha	mi	het
19	*Königsname*	em	*Göttername*
20	*Göttername*	her	*Königsname*

Königsnamen

Name	Übersetzung
Narmer	Schlagender Wels
Aha	der Kämpfer
Peribsen	Haus ihrer Herzen
Chasechemui	Es erscheinen die beiden Mächte
Djoser	der Heilige
Cheops	(Chnum) er schützt mich
Chephren	Seine Erscheinung ist Re
Mykerinos	Bleibend sind die Lebenskräfte des Re
Sahure	Der sich Re nähert
Mentuhotep	Month ist gnädig
Amenemhet	Amun ist am Anbeginn
Sesostris	der Mann der Mächtigen
Thutmosis	Thot ist geboren worden
Amenophis	Amun ist gnädig
Hatschepsut	(die Amun umarmt) Erste der Edelfrauen
Echnaton	der dem Aton nützt
Tutanchamun	lebendes Abbild des Amun
Ramses	Re gebärt ihn
Sethos	der zu Seth gehört
Merenptah	der von Ptah Geliebte
Amasis	der Mond ist geboren worden
Nektanebos	sein Herr ist stark.

Hieroglyphen und ihre Bedeutung

Diese Tabelle bietet dem Spielleiter die Möglichkeit, Wörter, Sätze oder ganze Texte in Hieroglyphen zu schreiben. Das Entziffern sollte nur Spielern mit der Fertigkeit »Hieroglyphen lesen« möglich sein. Ein besonderes Rateelement entsteht durch die Tatsache, daß nicht alle in der deutschen Sprache üblichen Buchstaben ihre Entsprechung als Hieroglyphe haben und der Spielleiter entweder ähnliche Zeichen benutzt oder den fehlenden Buchstaben ausläßt.

a		m	
b		n	
d		p	
dsch		r	
f		s	
g		sch	
h		t	
ch		tsch	
i oder j		u, w oder o	
k		rw	

Vokabelliste Deutsch-Ägyptisch

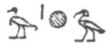
Abscheulichkeit		but	Kopf		tep	Stadt		niut
Altar		chat	König		nesut	Statue		tut
Amulett		sa	Körper		chet	Stier		ka
Annalen		genut	Krankheit		mert	Stunde		unut
Auge		iret	Land		ta	Tag		heru
Blut		senef	Leben		anch	Tempel		hut-netscher
Bote		iptui	Leiche		chat	Tod		chepet
Böse, das		isefet	Licht		seschep	Tor		a-a
Buch		medschat	Liebe		merut	Traum		resut
Diener		bak	Magie		hekau	Über-		
Einbalsamierer		ut	Mann		si	schwemmung		hapi
Ende		pechui	Menschheit		remetsch	Unterwelt		duat
Ewigkeit		dschet	Messer		des	Uschebti		scha
Feind		chefti	Monat		abed			wabti
Fest		heb	Monument		menu	Vater		it
Feuer		chet	Mutter		mut	Vorfahren		tepiu-a
Fluß		iteru	Nacht		gerech	Wasser		mu
Frau		set	Name		ren	Weihrauch		senetscher
Furcht		senedsch	Nekropolis		cher-	Wind		tschau
Fürst		iti			netscher	Wissen (d. Weise)		rechit
Geist (Gespenst)		ach	Obelisk		techen	Wunder		biat
Gesetz		hep	Opfer(gabe)		hetepu-	Zorn		dschened
Gesundheit		seneb			netscher			
Gott		netscher	Pharao		per-aa	**Gestirne und Himmelsrichtungen**		
Grab		is	Priester		wab	Erde		ta
Hand		deret	Pyramide		mer	Himmel		pet
Haß		mesedi	Richter		sed-	Mond		jach
Haut		inem			schemiu	Norden		mechet
Heiligtum		iteret	Sarkophag		neb-	Orion		sach
Herr		neb			anch	Osten		jabet
Hohepriester		hem-netscher	Schiff		depet	Sirius		sepedet
Jahr		renpet	Schrecken		neru	Sonne		Ra, Iten
Katze		mia	Sklave		hem	Stern		seba
Kerze, Fackel		teka	Sohn		sa	Süden		resut
Knochen		kes	Spiegel		anech	Westen		imentet

Vokabelliste Deutsch-Ägyptisch (Fortsetzung)

Geographische Namen

Abydos		Abedschu
Delta		Ta-mechu
Heliopolis		Junu
Insel		ju
Karnak		Ipet-sut
Libyen		Tschechenu
Memphis		Men-nefer
Nubien		Ta-setschi
Oberägypten		Schemau
Theben		Waset
Unterägypten		s. Delta

Götter

Amun		Imen
Anubis		Inepu
Apis		Hap
Atum		Item
Bastet		Bastet
Buchis		Bech
Chepri		Chepri
Chnum		Chnemu
Chons		Chonsu
Geb		Geb
Hathor		Hut-hor
Horus		Hor
Isis		Iset
Min		Menu
Month		Men-tschu
Nephthys		Nebet-hut
Osiris		Usir
Ptah		Ptech
Re		Ra
Seth		Sutech
Suchos		Sobk
Thot		Dschehuti
Uräus		jaret

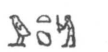
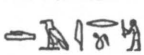
Adjektive

blind		schep
groß		wer
gut, schön		nefer
hoch		qai
mächtig		user
niemals		nen
rot		dscheser
schlecht, böse		bin
schwarz		kem
viel		ascha
weiß		hedsch

Präpositionen

alle, jeder		neb
als		em
anderer		ki (mask.),
		ket (fem)
bei		er
bis		er
für		en
gegen		er
in		em
nach		emchet
sehr		weret
unter		cher
von		em
vor		emhut
wie		mi
wieder		em-wehem

Verben

anbeten		dua
bauen		ked
begraben		keres
beherrschen		cherep
bestrafen		hed
binden		senech
einkerkern		dschedech
erscheinen		chai
ertragen		uched
essen		wenem
fangen		ach
fliegen		pai
geben		redi
gehen		schemi
kämpfen		aha
kommen		iu
leben		anch
lesen, rezitieren		schedi
machen, tun		iri
mumifizieren		ut
nehmen		itschi
nicht sein		tem
rufen/beschwören		dschui
sagen		dsched
schlagen		hui
schreiben		sesch
sein		unen
töten		chedeb
trinken		sui
unterwerfen		dai
verfluchen		sechur
wachsen		red
wissen		rech
wünschen		ib

Who is Who in Ägypten

Ägyptologen und andere

Belzoni, Giovanni Battista: Italiener, geb. 5.11.1778 in Padua, gest. 3.12.1823 in Gwato, Benin. Ursprünglich Zirkusartist bei Sadler's Wells Theatre, konnte angeblich ein Eisengestell mit zwölf Leuten darauf anheben; Spezialist für hydraulische Maschinen, mit denen er erfolglos versuchte, den Tempel von Abu Simbel zu öffnen. Schatzsuche in Karnak, im Tal der Könige und in der Chephrenpyramide; ägyptische Ausstellung 1821 in Piccadilly. Aus Geldmangel für weitere ägyptische Projekte richtet er eine Expedition nach den Quellen des Nils aus, bei der er auf dem Weg nach Timbuktu erkrankte und an Ruhr verschied.

Betnell, Richard: Engländer, geb. 26.4.1883 als Sohn des dritten Baron Westbury, gest. 15.11. 1929. War an der Ausgrabung des Tutanchamun beteiligt und Vorstandsmitglied der EES 1920-26.

Bisson de la Rocque, Fernand: Franzose, geb. 30.6.1885, gest. 1.5.1958. Grub 1921-24 Mastabas bei Abu Roasch aus; 1924-33 Grabungen in Medamud; diente während des 1. Weltkriegs in Frankreich.

Breasted, James Henry: Amerikaner, geb. 27.8.1865, gest. 2.12.1935. ausbildung u.a. am theologischen Seminar in Chicago und an der Univerität von Berlin. Kopierte und ordnete im Auftrag der deutschen Universitäten die ägyptischen Inschriften in den europäischen Museen als Hilfe zur Erstellung des Berliner Ägyptischen Wörterbuches. Leitete von 1905-07 eine archäologische Expedition nach Ägypten und dem Sudan. Gründete 1919 das »Oriental Institute« an der Universität von Chicago.

Carnarvon, (Lord) George Edward Stanhope Molyneux Herbert, fünfter Earl von C.: Engländer, geb. 26.6.1866 in Highclere Castle, gest. 6.4.1923 in Kairo. Kunstsammler und Bilderbuch-Brite, besaß Rennpferde und eine Segeljacht und war der dritterste Besitzer eines Automobils in England. 1901 schwerer Verkehrsunfall, dessen Folgen ab 1903 jeden Winter in Ägypten kuriert wurden. 1907 Bekanntschaft mit Howard Carter, 1912 Grabungslizenz für das Tal der Könige. Finanzierte Carters Grabungen. 1922 Tutanchamun, 1923 Tod durch eine auf einen Moskitostich folgende Blutvergiftung. Überführung nach Highclere Castle.

Carter, Howard: Engländer, geb. 9.5.1874 in London, gest. 2.3.1939 in London. Begann bereits als sechzehnjähriger seine ägyptologische Karriere und grub 1892 unter Petrie in Amarna. 1893-99 Zeichner der Deir el-Bahri-Expedition von Naville; ab 1902 Generalinspektor im Dienste der Antikenverwaltung; findet von 1907-14 sechs Gräber im Tal der Könige, einen Tempel der Hatschepsut und das Tal der Königinnen. Ab 1919 Suchen nach dem Grab des Tutanchamun, das er 1922 findet. Registrierung und Versand der Grabbeigaben nach Kairo nehmen volle zehn Jahre in Anspruch. Bis heute ist der Schatz aufgrund der schieren Menge nicht ordnungsgemäß bearbeitet. Carters Gesundheit ließ in den Jahren vor seinem Tode immer mehr nach, so daß Tutanchamuns Grab seine archäologische Tätigkeit beschloß.

Champollion, Jean Francois: Franzose, geb. 1790 in Figeac, gest. 1832 in Paris; entzifferte von 1818-22 die Hieroglyphen des Steins von Rosette richtig und wurde so zum Begründer der Ägyptologie. 1828/29 Reise mit Freunden und Studenten nach Ägypten; 1831 erster Professor für Ägyptologie in Grenoble. Starb nach einem Schlaganfall. Posthum wurde ihm ein Denkmal vor dem College de France in Grenoble errichtet.

Engelbach, Reginald: Engländer, geb. 9.7.1888, gest. 25.2.1946 in Kairo. Ab 1920 Oberinspektor des Antikendienstes, ab 1924 Kurator des Ägyptischen Museums Kairo, für das er auch das große Register mit über 100.000 Einträgen erstellte.

Firth, Cecil Mallaby: Engländer, geb. 1878, gest. 25.7.1931 in einer Londoner Klinik; trat 1900 in den Antikendienst ein und war ab 1923 Inspector of Antiquities in Sakkara, wo er wichtige Funde machte.

Frankfort, Henri: Holländer, geb. 1897 in Amsterdam, gest. 1954 in London; sehr vielseitiger und begabter Archäologe. 1924 Magister bei Petrie in London, 1925-29 Ausgrabungsdirektor der EES in Abydos, Amarna und Armant; 1929-37 Ausgrabungsdirektor im Irak, 1932 Professor für Archäologie in Chicago.

Junker, Hermann: Deutscher, geb. 1877 in Bendorf am Rhein, gest. 29.11.1962 in Trier. Studierter Theologe, Professor für Ägyptologie in Wien 1912, Mitglied zahlreicher Akademien; Grabungsleiter in Gizeh in den Jahren 1912-14 und 1918-29; neben Reisner der große Spezialist für das Alte Reich.

Lacau, Pierre: Franzose, geb. 1873, gest. 1963 in Paris. 1912 Direktor des französischen Archäologischen Instituts in Kairo, administrierte im Großen Krieg die Antikenverwaltung und war 1924-28 Direktor der Altertümerverwaltung. Verließ im Jahre 1936 Ägypten für immer.

Mariette (Pascha), Francois Auguste Ferdinand: geb. 1821 in Boulogne sur Mer, gest. 1881 in Bulaq in Ägypten. 1837-40 Lehrer in England, 1849 Louvre-Angestellter, ab 1850 in Ägypten, wo er für den Louvre Papyri erwerben soll; findet statt dessen 1851 das Serapeum von Sakkara, das er bis 1854 ausgräbt. Gründet das Ägyptische Museum Kairo und wird erster Direktor des Antikendienstes. Hausüberschwemmung 1878. Schrieb Teile des Librettos der Oper Aida, die 1871 in Kairo uraufgeführt wurde.

Maspero, Gaston Camille Charles: Franzose italienischer Abstammung, geb. 1846 in Paris, gest. dort 1916. Beschäftigte sich 1868-70 in Montevideo, Uruguay, mit der Inkasprache Quichua. 1881-86 Direktor des Antikendienstes, ebenso 1899-1914. 1886-99 in Frankreich. Begründete zwei Fachzeitschriften und den Generalkatalog des Ägyptischen Museums. Starb an einem Herzanfall während seiner Begrüßungsrede einer internationalen Versammlung.

Mohassib Bey, Muhammad: Ägypter, geb. 1843 in Luxor, dort gest. 6.4.1928. Antiquitätenhändler, eröffnete sein Geschäft in den frühen 1880ern. Viele wichtige Stücke kamen durch ihn in die amerikanischen und europäischen Museen; wurde einmal des Handels mit illegalen Stücken verdächtigt und festgenommen, doch konnte ihm nichts nachgewiesen werden.

Mond, (Sir) Robert Ludwig: Englischer Chemiker und Ausgräber deutscher Herkunft, geb. 9.9.1867 in Farnworth, Lancas-

hire, gest. 22.10.1938 in Paris. Ab 1922 in zweiter Ehe mit Marie Luise LeManach verheiratet. Von 1902-25 Ausgrabungen thebanischer Privatgräber, ab 1928 Ausgrabung des Bucheums, 1929 Präsident der EES. Generöser Mäzen vieler Grabungsexpeditionen in Ägypten und Palästina; 1932 geadelt.

de Morgan, Jacques: Franzose, geb.1857, gest. 12.6.1924 in Marseille. 1892-97 Direktor der Antikenverwaltung, gemeinsam mit Petrie Begründer der ägypt. Vorgeschichtsforschung. Grub ab 1897 in Susa (Iran). Erhielt das Große Kreuz d. hl. Stanislaus v. Rußland.

Namann, Maurice: Franzose, Antiquitätenhändler in Kairo. Vormals Hauptkassierer der Banque de Crédit Foncière. Nach Aufgabe dieser Tätigkeit wurde er zu einem der führenden Händler am Ort.

Parker-Adison, Norman: Engländer, geb. 3.4.1896 in Manchester. Ab 1918 Studium der Ägyptologie in London. Gräbt 1920/21 in Sakkara und 1922-24 in Amarna. Dissertation 1926 über die Kultur von Negade. 1936-39 gräbt er mit Emery den frühdynastischen Friedhof von Sakkara aus. Verschwindet 1940 spurlos.

Petrie, (Sir) William Matthew Flinders: geb. 3.6.1853 in Charlton, gest. 28.7.1942 in Jerusalem. Untersuchte 1872-80 vorgeschichtliche Denkmäler Englands, darunter Stonehenge. Erster Professor für Ägyptologie in England 1892-1933 in London. Der Große Alte Mann der ägyptologischen Feldforschung. In 42 Jahren grub er u.a. an folgenden Orten: Im Faijum 1888-90, Negade und Ballas 1895, Tell el-Amarna 1891-92, Abydos 1899-1903 und 1921, Memphis 1908-13, Gaza 1927-34, Palästina 1926-38. Seine Verdienste liegen besonders darin, die Grabungstechnik verbessert und die Zeit des vorgeschichtlichen Ägyptens bekannt gemacht zu haben. Zudem macht er einige wichtige inschriftliche Funde und entdeckte den vorgeschichtlichen Friedhof von Negade und die griechische Niederlassung Naukratis, die sich im Westdelta befindet. Petrie lehrte vielen Archäologen die Grabungstechnik und veranstaltete regelmäßig Ausstellungen seiner Funde, die er teilweise verkaufte, um finanziell unabhängig zu bleiben. Er publizierte ungefähr 1.000 Bücher, Artikel und Rezensionen.

Reisner, George Andrew: Amerikaner deutscher Abstammung, geb. 1867 in Indianapolis, gest. 6.6.1942 in Gizeh. Studierte 1893-96 Assyriologie in Berlin, wechselt dann zur Ägyptologie. Kurator der ägyptischen Abteilung des Bostoner Fine Arts Museum 1910-42; Professor in Harvard 1914-42. Reisner gräbt in Nubien und in Gizeh, wo er mit seinem Assistenten Alan Rowe 1925 das Grabversteck der Hetepheres findet.

Rowe, Alan: Engländer, geb. 1891 in Hornchurch, Essex, gest. 3.1.1968 in Manchester. Emigrierte als Journalist nach Australien. Grub 1922 in Memphis und war 1923-25 Erster Assistent G.A. Reisners bei den Grabungen in Gizeh. Entdeckte in Reisners Abwesenheit das Grabversteck der Hetepheres, Cheops' Mutter. Grub anschließend an den Pyramiden von Meidum.

Altägypter

Aha-Min: Pharao um 2975; vollendete die Eroberung des Deltagebiets, die schon seine zwei Vorgänger betrieben hatten; er ist wohl mit dem legendären Landesvereiniger Menes identisch. Aha soll die Schrift erfunden und Memphis gegründet haben. Unter seiner Herrschaft begann das Umformen des unterägyptischen Urkultes durch die Vermischung mit oberägyptischen Göttern. Er besaß je ein Grab in Sakkara und Abydos, doch wurde er wahrscheinlich nicht in ihnen bestattet.

Amasis: König aus der 26. Dyn., regierte 570-526. Trinkfreudiger König, der vormittags arbeitete und ab Mittag die Weinkaraffen leerte. Der König von Äthiopien schickte ihm die Aufforderung, doch das Meer auszutrinken, um Kanalbauten zu erleichtern. Wurde von Schiller in der Ballade »Der Ring des Polykrates« beschrieben.

Amenemhet I.: Begründer der 12. Dyn., herrschte von 1991-1962; sah sich als Messias für Ägypten und war in der Tat ein sehr fähiger Herrscher. Als nach dreißigjähriger Regierung seine magischen Kräfte erschöpft waren, wurde er umgebracht, kurz bevor er sie im Hebsed-Ritual erneuern konnte (siehe dazu den Eintrag »König« im Kapitel »Götter aus uralter Zeit«).

Chaemwese: 4. Sohn Ramses' II., lebte etwa von 1279-1223; Hohepriester von Memphis, baute das Serapeum aus und errichtete einen Tempel für Ptah. Ließ mehrere Pyramiden öffnen und restaurieren. Galt als weiser Mann und großer Zauberer. Mariette glaubte das Grab des Chaemwese im Serapeum gefunden zu haben, als er auf einen Stiersarg mit Chaemweses Namen und einer menschlichen Mumie darin stieß. Die Mumienbinden enthielten allerdings nur Knochenmehl, so daß Chaemweses Grab nun in der Nähe des Serapeums vermutet wird.

Cheops: Eigentlich Chenemu-Chuiefui, »(Gott) Chnum, er schützt mich«. Kurzform ist Chufu, aus der »Cheops« entstand. Bauherr der Großen Pyramide von Gizeh, regierte etwa 2610-2580 (4. Dyn.). Einziges erhaltenes Bildnis ist ein winziges Elfenbeinfigürchen.

Cheops war ein absoluter Herrscher, auf den der Spruch »L'etat, c'est moi« bestens paßt. Nach Herodot ließ er die Tempel schließen und machte seine Tochter zur Hure, um Geld für den Pyramidenbau zu haben. Er soll ein Buch über Geheimwissen geschrieben haben, und daher kannten ihn die griechischen Alchimisten als »Suphis, der Ägypter«.

Chephren: Sohn des Cheops, Erbauer der zweitgrößten Pyramide von Gizeh, regierte 2572-2542. Gab dem Sphinx von Gizeh neues Aussehen und errichtete diesem vor seinen Pranken einen Tempel.

Cheops und Chephren erhofften sich beide Unsterblichkeit, was möglicherweise das Fehlen der Leichen in den hermetisch abgeriegelten Grabbauten erklärte.

Djoser: König der 3. Dynastie, etwa 2700-2677. Ließ sich von Imhotep als Grabmal die Stufenpyramide von Sakkara samt Palast errichten. Nach der Überlieferung wurde die Pyramide als Treppe zu den Zirkumpolarsternen angesehen. 1821 wurden die Reste der vergoldeten Mumie des Königs gefunden. Eine künstlerisch wertvolle Sitzstatue ist von ihm erhalten.

Echnaton: »Der den Aton stützt« lautet dieser Name, den Amenophis der Vierte zu Beginn seiner Regierung 1353-1336 annahm. Er war möglicherweise Tutanchamuns Vater. Mangelnde politische Begabung, gepaart mit religiösem Eifer führten Ägypten in eine tiefe Krise. Allein die Sonne sollte als Spenderin allen Lebens verehrt werden. Tempelschließungen und Bildersturm waren an der Tagesordnung, doch nach seinem viellelcht gewaltsamen Tode kehrte man zu den alten Bräuchen zurück. Seine Hauptstadt war Achet-Aton, »Lichtland des Aton«, das heutige Ruinenfeld von Tell el-Amarna. Die Bildwerke, die Echnaton und seine Famllle zeigen (Nofretete war seine Gemahlin), lassen körperliche Verformungen unbekannten Ursprungs erkennen. Echnatons und Nofretetes Leichen sind bis heute noch nicht aufgetaucht, so daß man keinerlei medizinischen Befund stellen kann.

Hatschepsut: Regierende Königin in der 18. Dyn., herrschte von 1479-1458. Auch bekannt als »der weibliche Pharao«; behauptete, von dem Gott Amun gezeugt worden zu sein, der sie auch als Herrscherin auserkoren habe. Hielt ihren Stiefsohn Thutmosis II. auf diese Weise 20 Jahre von der selbständigen Herrschaft fern. Nach ihrem Tod wurde ihr Andenken von ihrem Stiefsohn verfolgt. Auf ewig ist ihr Name mit dem Prachttempel von Deir el-Bahri verknüpft, der unter der Leitung ihres vertrauten Senenmut errichtet wurde.

Hem-junu: Bauleiter der Cheopspyramide und Sonnenpriester. Sein mathematisches und geheimes Wissen muß enorm gewesen sein.

Hetep-heres: Gemahlin des Snofru und Mutter des Cheops. Mächtige Zauberin, deren Grab bereits zur Zeit des Cheops geschändet wurde und in ein neues Versteck in einem Steinbruch bei Gizeh verlegt wurde. Ihre Mumie war bereits zu diesem Zeitpunkt beschädigt, was aber niemand ihrem Sohn zu sagen wagte. Das Grab wurde 1925 mit allem Inventar gefunden.

Imhotep: Zeitgenosse des Djoser. Baute dessen Grabanlage in Sakkara. I. war der Idealtyp des ägyptischen Weisen. Er war bewandert in Medizin, Astronomie, Architektur und Okkultismus. Spätere Zeiten verehrten ihn als Gott, und viele jetzt verschollene Texte werden ihm zugeschrieben. Auch sein Grab, welches in Sakkara vermutet wird, konnte bis heute trotz größter Anstrengungen nicht gefunden werden.

Kleopatra: Kleopatra VII. Thea die Große, lebte von 69-30 v.Chr. und war seit 51 Königin von Ägypten, das sie mit drei männlichen Nebenherrschern regierte. Ihre Liebesgeschichten mit Caesar (48-44; ein Sohn Caesarion) und Antonius (37-30) sind weltberühmt. Herrschte seit 41 allein. Nach der verlorenen Seeschlacht von Aktium gegen Octavian, den späteren Kaiser Augustus, machte sie ihrem Leben wahrscheinlich durch Schlangengift ein Ende, um nicht im Triumphzug durch Rom geführt zu werden.

Menes: Legendärer erster König von ganz Ägypten, der Landesvereiniger; erster menschlicher König nach der Herrschaft der Götter. Der Name Menes ist die von den Griechen benutzte Form des Namens Min, des Geburtsnamen des König Horus Aha. Menes Taten decken sich mit denen der Könige Narmer und dessen Sohnes Aha-Min, so daß beide wohl zu »Menes« verschmolzen wurden. Der Anteil des Aha-Min überwiegt aber, so daß man in ihm den Menes sehen kann.

Mykerinos: Sohn des Chephren, regierte 2538-2520. Erbauer der kleinen Pyramide von Gizeh. Da ihm geweissagt worden war, daß er eine nur kurze Erdenzeit haben werde, feierte er jede Nacht hindurch und verdoppelte so seine Lebensspanne. Mehrere exzellente Großplastiken konnten aus seinem Totentempel geborgen werden.

Nitokris: Diese dunkle Königin ist die Herrscherin, die am Ende des Alten Reichs steht. Sie soll die Mörder ihres königlichen Bruders Merenre II. in einem unterirdischen Raum zu einem Festmahl geladen haben. Während der Feier öffnete sie einen verborgenen Kanal und ertränkte die Gesellschaft im hereinflutenden Nil. Die Rache war besonders geglückt, da es im Ägypten jener Zeit als besonders unheilvoll galt, wenn man durch Ertrinken starb. Nach dieser Tat verschwand die Königin; einige sagen, daß sie Selbstmord beging, doch sind die Gerüchte um sie nie verstummt.

Pepi II.: König der 6. Dynastie, regierte fast 100 Jahre und führte damit die längste Regierung der Welt. Während seiner Herrschaft kam es vermehrt zu Unruhen und Grabplünderungen. Man sagt, dieser König habe fieberhaft nach einem Elixier des Lebens gesucht, doch mußte auch er offenbar letztendlich in seine Pyramide hinab.

Ramses II.: 1279-1213 war die Regierungszeit des wohl bekanntesten Pharaos. Nach seinen Inschriften war er ein großspuriger Draufgänger, der auch militärische Mißerfolge in propagandistische Siege umzudeuten verstand. Seine Bautätigkeit war überragend, sowohl in der Quantität als auch in der Qualität. Doch war der Glanz der Zeit nur auf Hof und Oberschicht beschränkt, das Volk darbte. Warscheinlich war er der Pharao, gegen den sich die sieben Plagen richteten, von denen die Bibel berichtet und dessen Heer in den Fluten des Roten Meeres versank. Ramses II. war Vater von mehr als 100 Kindern und überlebte bei einem Alter von über 100 Jahren seine ältesten 13 Söhne. Nach Auffindung wurde seine Mumie allen Ernstes als Trockenfisch verzollt, da der Zollbeamte keine passendere Kategorie finden konnte.

Ramses III.: Dieser Herrscher gehörte der 20. Dyn. an und regierte von 1184 - 1153. In einer großen Schlacht gelang es ihm, die Seevölker, plündernde Piratenhorden, im Delta zurückzuschlagen. Er wurde schließlich ermordet, doch wurden die Täter gestellt und dem Richter überantwortet. Die Prozeßakten sind erhalten.

Senenmut: Engster Vertrauter der Königin Hatschepsut. Hatte mit ihr eine Tochter Nofrure. Nach einem Unfall, der für das Kind tödlich ausging, fiel er in Ungnade, wohl auch, da seine etwas dunklen Geschäfte, die er hinter dem Rücken der Königin betrieben hatte, aufgedeckt wurden. Auf dem Höhepunkt seiner Karriere war er quasi Mitregent gewesen und wurde mit der Leitung des Baus des Terrassentempels von Deir el-Bahri betraut.

Sinuhe: Beamter unter Amenemhet I. Flieht nach der Ermordung des Königs über den Sinai nach Vorderasien, wo er viele Jahre verbringt und sich höchst erfolgreich eine Existenz aufbaut. Schließlich bittet der neue König Sinuhe, nach Hause zurückzukehren, was dieser umgehend tut, da es ihm ein Bedürfnis ist, nach seinem Tode in ägyptischer Erde beerdigt zu werden. Kurz vor seinem Tode schreibt Sinuhe seine Geschichte nieder, zur Erbauung und Belehrung der Nachwelt.

Thutmosis III.: Regierte nominell ab 1479, wurde jedoch bis 1457 von seiner Stiefmutter Hatschepsut beherrscht. Nach ihrem Tode ließ er ihre Darstellungen zerschlagen oder ausmeißeln und wurde zum politisch wichtigsten aller Pharaone, da er Ägypten zur Weltmacht führte. Er führte zahlreiche Feldzüge, von denen ihn einige bis über den Euphrat führten. Da dieser Fluß in die entgegengesetzte Richtung wie der Nil fließt, war der König der Meinung »Dieser Fluß fließt falsch herum«. Als Thutmosis 1427 starb, hinterließ er seinem Nachfolger ein Ägypten auf dem Höhepunkt seiner Macht.

Ti: Adliger aus der 5. Dyn., lebte etwa 2470-2420. Sein in Sakkara gelegenes Mastaba-Grab ist berühmt geworden durch die lebendige Reliefierung seiner Wände. Über und über sind sie mit Szenen aus dem täglichen Leben geschmückt: Handwerker bei der Arbeit, Marktszenen, Jagd auf Nilpferde und Vögel, Statuentransport, Viehtrieb, Gabenbringer und noch einiges mehr. Ti selbst war Verwalter der Totentempel einiger Könige der 5. Dyn. und hatte damit eine große Verantwortung für das Nachleben der toten Könige.

Tutanchamun: König der 18. Dyn. von 1335-1327; starb als Achtzehnjähriger an einer Schädelwunde, deren Art der Beifügung ungewiß ist. Wurde in den Hofstaat des Echnaton hineingeboren, dessen Sohn er möglicherweise war. Im Zuge der Ent-Atonisierung mußten der junge König und seine Frau Anchesenpaaton ihre Namen ändern, so daß aus Tutanchaton Tutanchamun wurde. Sein Grab ist das bislang letzte gefundene im Tal der Könige und muß nach seiner Anlegung sehr schnell in Vergessenheit geraten sein, woran man erkennen kann, daß Tutanchamuns Regierung für Ägypten politisch bedeutungslos war.

Unas: Letzter König der 5. Dynastie, um 2360-2330. In seiner Pyramide findet sich die erste Totenliteratur, die sogenannten Pyramidentexte. Sie dokumentieren handgreiflich die Abkehr des Königs vom Sonnenglauben seiner Vorgänger und die Hinwendung zu Osiris. Die an den Wänden der Sargkammer aufgezeichneten Sprüche sollen das Grab schützen und das Leben und die Macht im Jenseits gewährleisten. Daher gibt es sogar einen Spruch, der dem König erlaubt, die Götter aufzufressen! Die meisten Teile der Pyramidentexte sind weitaus älter als Unas, in ihrer ursprünglichen Herkunft jedoch nicht zu bestimmen.

Der Sonne dunkle Seite

Einige Bemerkungen zu Königen und Göttern, gefunden im Notizbuch Frank Leydens, eines tödlich verunglückten Liebhabers des Orients.

Nun sitze ich hier am Ufer des Nils und kann es nicht begreifen und verstehen. Es ist ein weiß gestrichener, geflochtener Stuhl unter Dattelpalmen, auf dem ich sitze, und vor mir steht auf dem runden Tisch der übliche türkische Mokka. Vom Nil her verdrängt der Flußwind die stickige, heiße Stadtluft, und so manches der langberockten Mädchen, die züchtig in Begleitung ihrer Eltern oder Freunde an mir vorbei flanieren, wirft mir heimlich aufmerksame Blicke zu. Ich könnte es mir also wohl sein lassen, wie ein schläfriges Reptil hier im schattigen Café sitzen und mich wie jeder andere gewöhnliche Tourist fühlen. Doch sind jene Zeiten wohl für immer vorbei, seit das Dunkle unter der heißen Sonne seine Arme ausstreckte und mich in meiner Seele berührte. Ich bin verloren, und ich weiß das. So ist diese frühlingshafte Atmosphäre, dieser Anblick völliger Unschuld nichts, was mich einlullen könnte, denn darunter wartet es darauf, daß ich mir eine Blöße gebe, um mich vernichtend zu treffen.

Dabei hatte alles sehr gewöhnlich im Wien der neuen Republik angefangen ...

Als ich mich entschloß, einem Auftrag nach einer in Ägypten angesiedelten Abenteuergeschichte zu folgen, ahnte ich noch nicht, auf welche irritierenden Erfahrungen und Erkenntnisse ich mich nunmehr einzulassen hätte. Es begann damit, daß während der nationalen Unruhen in Ägypten auch der finstere und verschwiegene Kult des schwarzen Pharao durch besonders widerwärtige Ausschreitungen von sich reden machte und ich mich fragen mußte, wer dieser schwarze Pharao eigentlich gewesen ist. Bei meinen Recherchen erfuhr ich, daß zur Zeit der dritten Dynastie ein Nephren-Ka aus der bereits damals lange verlorenen Stadt Irem, der Stadt der tausend Säulen, nach Ägypten kam, der später unter sehr merkwürdigen Umständen von dem Pharao Snofru besiegt und in die Knickpyramide von Dahschur verbannt wurde. Dies sei nur mittels Magie möglich gewesen, da Nephren-Ka ein mächtiger Zauberer gewesen sei, der sehr sinistre, dem Wahnsinn geweihte Götter verehrt haben soll. Eigentümlicherweise aber wird der Priester mehr als einmal auch als der eigentliche Gott bezeichnet und ihm sehr mysteriöse Eigenschaften zugeschrieben. So soll er ein riesiges schwarzes Biest besessen haben, welches in der Form des Sphinx abgebildet wurde. Es heißt aber auch wiederum, dieser sei gar kein Abbild, sondern nichts weiter als die schlafende Form jenes Tieres. Auch seien seine Stimme und sein Willen durch einen schwarzen Wind über das Land getragen worden, welcher gleichzeitig als sein Henker und sein Richter diente.

Zog ich nun von derlei Mär die Übertreibungen ab, blieben doch genügend Ungereimtheiten übrig, um mich für die näheren Umstände zu interessieren, zumal sein göttlicher Name mit Nyarlathotep angeben wurde, der wiederum nicht mehr wäre als Seele und Bote eines ursprünglichen Gottes, mal in Stierform, mal aber auch in anderen seiner 999 Formen. Natürlich fragte ich mich zunächst, welcher Art denn jener Gott sei, der derart seltsame und möglicherweise mächtige Boten besäße. In einem eher nachlässig geschriebenen und wenig überzeugendem Manuskript des amerikanischen Ethnologen Seneca Lapham fand ich dann erste deutliche Hinweise. Er schrieb:

»Bevor die Welt, wie wir sie kennen, existent war, gab es nur ein einziges chaotisches Etwas. Der Ägypter stellte sich dieses Chaos als unendliches Meer vor, (...) Dieses Urchaos ist ein einziges Ding. Es ist ewig und grenzenlos, und da es nichts außer ihm gibt, kann es keinen Beschränkungen unterliegen. Doch alle Dinge, die einmal sein werden, liegen bereits in ihm, in Eins verschmolzen, vor ...«

Mag sein, daß ich nur verstand, was ich verstehen wollte. Ich wurde jedoch zusätzlich angespornt in meinen Forschungen über jene Bemerkungen obigen Ethnologens, die ich hier wiedergeben möchte:

»Der Bote der anderen Götter ist Nyarlathotep. Er ist auch ihre Seele und ihr Herz und ein Meister der Täuschung und Verwandlung. In Ägypten wird er oft als Apis oder Buchis verehrt. Diese Erscheinungsform als Stier dürfte auf Ägypten beschränkt sein, doch sind seine Gewandungen so zahlreich, daß man in ihm fast jeden Götterherold vermuten darf. Er wird auch mit dem ibisköpfigen oder paviangestaltigen Thot identifiziert, der von ihm besonders die Funktion als Berater und die Hinterlist übernommen zu haben scheint.«

Dies war, so glaube ich, schon nagend an meiner Selbstsicherheit. Doch stachelten mich diese spärlichen Erkenntnisse erst recht an, weiter zu suchen. Sehr bald stieß ich in den Basaren auf ein Buch, das ich hier nie erwartet hätte. Es war eine Ausgabe des »True Magick«, jenem obskuren, äußerst rarem Werke, welches ein garstiger, umstrittener Alchimist und Philosoph des Mittelalters verfaßte und in dem er seine Schüler in seinen Künsten unterwies. Was ich hier las, traf mich, den außenstehenden Betrachter, tief. Ich möchte daher zitieren:

»Doch lasse dir zunächst sagen, wer es ist, der die Geschicke unseres Universums bestimmt und nicht Gott noch Heiland noch Satan geheißen wird. Denn alle diese Namen bezeichnen nicht den Einen, der da rumort in der ewigen Finsternis und Leere und dessen Seele und dessen Licht, so dunkel es auch erscheinen mag, sich in seinem Geheiß von ihm trennte. Azathoth wird der nunmehr seelengetrennte genannt, und er ist der mächtigste und prächtigste Fürst, den du dir vorstellen magst. Er thront über all den anderen und wird umtanzt von dutzenden, die geringer sind als er und ihn zu trösten versuchen mit Pfeifen und Flötenspiel, auf daß nicht das Universum erschüttert werde. Doch auch sie stolpern geistlos dahin, denn das dunkle Licht, der Kern ihres Herzens, hat sich aus den äußeren Sphären auf den Weg gemacht und durchstreift die Äonen und Welten, ein Prophet und Botschafter der hirnlosen Götter auf ewig. Ein Wesen aus tausend Seelen und in tausend Gestalten, das mal sein kann geledert und nachtschwarz, und sich durch die Lüfte schwingend, das sein kann auf drei Beinen und tentakelgeschmückt, mal gesichtslos und mal ein Mann, der stammt aus den fernsten Zeiten der Erde und in fremdartigen Ländern unter der Wüstensonne schon so manch grausamen König und Pharao beriet. Er kann dich ins Unglück schicken, aber er kann dir auch zu höchster Macht verhelfen und dir zeigen, wie du jene beschwören kannst, welche die Früchte deines Zorns in die Welt tragen.«

Derart hatte ich eine Antwort erhalten und zwar eine, wie ich sie nicht erwartet hatte, und die mit einem Gefühl unwirklicher Bedrohung und eigenartiger Unwirklichkeit einherging. Tagelang schien ich nicht bei Sinnen, und selbst gute Freunde erkannten mich nicht. Es half mir schließlich, als ich mir sagte, dies seien ja alles Mythen ferner Vergangenheit, zudem begrenzt auf das Land der ägyptischen Könige.

So beruhigte ich mich, bis ich eher zufällig den nächsten Schlag erhielt und von fürchterlichen Ahnungen gebeutelt wurde. Mir geriet der »Ny Hargo Kodex« unter die Augen, ein eher unauffälliger und wenig bekannter Bericht, den der als etwas verschroben geltende Afrikaforscher Lord Waite nach seiner Rückkehr von einer Expedition im Jahre 1878 veröffentlichte, ehe er einer geheimnisvollen Krankheit erlag. Er schrieb dort: »... was ich dort, im Herzen des schwarzen Afrika, diesem verlorenen Kontinent, fand, erschütterte mich in den Grundfesten meines Seins. Was ich in jenen dunklen, stickigen Gängen unterhalb der verlassenen monolythischen Stadt sah und hier wiederzugeben versuche, mag daher nicht in allen Dingen in der richtigen Weise übertragen worden sein. Ich bitte den verehrten Leser dafür um Nachsicht und möchte im übrigen die beunruhigenden Sätze jenes seltsamen, in der Zeit verlorenen Volkes für sich sprechen lassen.

Auf einem Stein wurde, kaum noch lesbar und verwittert vom Laufe der Jahre, von Zeiten berichtet, als ein dreibeiniges Wesen in einer Flammensäule erschien. Verfaßt war es in seltsam aufrüttelnden pictographischen Zeichen: ›Und wenn sie kommen, und wenn sie gerufen werden von denen, die nicht vergessen können, so kommen sie nur im lichtlosen Dunkel der Nacht und in deinem Namen, Herr der 999 Seelen, Sohn des Einen, der im Dunklen heult, während ihn die Flötentöne umspielen.

Nur du, der für uns spricht aus dem Inneren einer Säule von der Farbe der Haut, dem unser ganzes Sein geweiht ist, verleihst uns die Macht, zu rufen jene, die nicht schlafen können und hervorbrechen hungrig aus den steinernen Kammern ewigen Schlafs. Sei gelobt, Ahtu, onyxener Herrscher der Nacht, der du unser König bist.

Sie sind deine Diener, und mit Augen, deren Lider zu Staub zerfielen, durchspähen sie die Nacht auf der Suche nach Unbotmäßigen. Ihre verdorrten Zungen lechzen nach Blut, welches sie sich holen, so wir es nicht freiwillig geben, ihre beinernen Glieder treiben in deiner Kraft dahin, ihre Gedanken singen die Gesänge zu Ehren des Herrn im Herzen der dunklen Welt. Sie schützen uns vor jenen, die uns von deinen Wegen abhalten wollen, sie sind die einsamen Jäger der Nacht, die ewiglich leben und lachend triumphieren über schwächliche Menschenkraft. Nur deine drei Auen, in Mondmetall gefaßt und gekrönt von den gläsernen Steinen der feurigen Erde, vermögen sie zurecht zu weisen.

Doch so sehr sie auch Kinder der Nacht sind, sie kommen nur, wenn sie gerufen, und sie sind um so stärker, je mehr sie verloren die Sicht menschlicher Liebe und menschlichen Hasses. In den grindigen Gedanken ihres wurmzerfressenen Seins herrschen die Wünsche ihrer Meister, die wiederum von dir, der schwarzen Flamme, dem Abbild einer deiner 999 Gestalten, erfüllt sind. So sei uns, Athu, gnädig in deiner Macht, wie wir deinen Befehlen gehorchen wollen, wie du sie äußerst durch die Münder jener, die Herren sind über die gierigen Jäger der Nacht, jetzt und immerdar.‹«

Wen wundert es, daß ich nach derlei Lektüre argwöhnisch in die dunklen Nächte spähte und schon bei kleinen Geräuschen zusammenzuckte. Wen wundert es, daß ich einige Wochen so tat, als hätte ich nie etwas von jenen finsteren Göttern gehört oder gelesen, mußte ich doch erkennen, daß nicht nur Ägypten und Afrika, sondern auch die anderen frühen Kulturen erahnten, was da neben ihnen geschah. Doch der letzte und schlimmste Schock erfolgte, als ich eher ungewollt ein Buch las, von dem ich Entspannung erhoffte. Es war ein kleines Büchlein, geschrieben von einem Ethnologen, über gewisse urtümliche Gesänge afrikanischer Völker. Ich wurde aufmerksam, als ich auf jene Lieder stieß:

818. LIED
Und wieder
wenn wir dich rufen
Säule aus dunklem Licht
die da brennt in unserem Herzen
der wir da dienen auf immerdar
wenn wir dir dienen
Bildnis der Götter, die tanzen
Bildnis des Einen, weinend im Herzen
dann wirst du kommen
zu uns, die dich rufen
um deine Flammen zu verbreiten
über die Feinde deines Geschlechts

Stutzig geworden, stieß ich auf ein weitgehend Erschreckenderes:

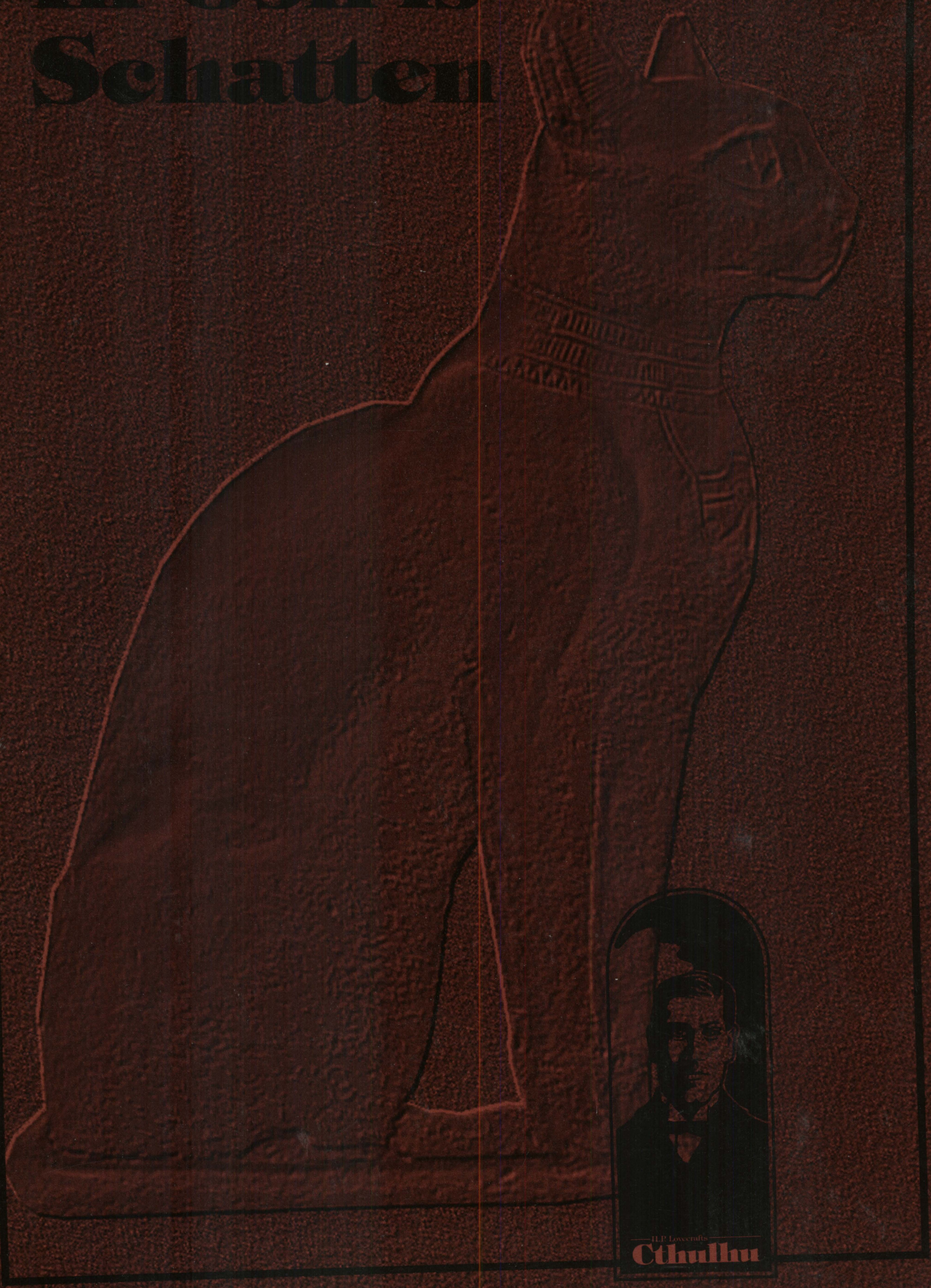
820. LIED
Aus berstenden Säulen
Säulen schwarz im Mondenlicht
kommen sie, die nicht von dieser Welt,
und hinter ihnen steht er, der dunkle Herr,
der Herr, der im Himmel lebt,
erfüllt von Musik, die die Welt erfüllt
geistergleich die Nacht durchströmt
die Nacht, dunkel wie ihr Herr
die heilige Nacht
Nacht der dunklen Flamme
Nacht der Gesänge Athus
gliederlos im Dienst der Flamme
greifen sie deine Gebeine
greifen sie deine Seele
in der heiligen Nacht
und der dunkle Herr erwacht
und hütet und pflegt und nährt
Seine Kinder
Seine Diener im Dunkeln.

Es war eine gewiß holprige Übersetzung, das Versmaß stimmte nicht, und es war auch nicht erkenntlich, ob der mir unbekannte deutsche Übersetzer, ein gewisser H. Zimmermann, jemals auch nur einen Schritt in die afrikanische Wildnis gesetzt hätte. Im übrigen schien er ebenso irritiert von seinen Aussagen wie ich, der sie nun las. Doch das, was mich in einen Abgrund tiefer Verzweiflung stürzte, was mir zeigte, das keineswegs vergangen sein könnte, was ich mir inständig erhofft hatte, sondern mit jeder weiteren Lektüre einen Schritt näher an mich heranrückte, so daß ich nun hoffe, niemals mehr erleben zu müssen, wie die Nacht über mich hereinbricht, war eine etwas umständliche Erklärung am Ende einer weiteren übersetzten Liedpassage:

»... es verwundert, wie sich die Gesänge über die Äonen hinaus erhalten haben, obwohl die urzeitlichen Zivilisationen, die sie hervorbrachten, längst versunken sind. Seltsam ist, daß insbesondere jene Kulturen, die im Herzen des schwarzen Kontinents entstanden, die Religion mit einer gewissen Art der Magie verbanden, die ich nur den schwärzesten Bereichen zuordnen kann und die sich, so scheint es, in Rudimenten im karibischen Voodoo-Kult wiederfindet. Insgesamt scheinen die zentralafrikanischen Völker, deren Blütezeit ich auf das Jahr 50.000 vor Christi datieren möchte, einen schwarzen, universalen Gott nichtmenschlichen Ursprungs verehrt zu haben, der nur in den seltenen Fällen selbst in Erscheinung trat, weil er, so scheint es, seine Seele losgelöst von sich trug. Die Manifestation scheint nicht nur diese eine Form besessen zu haben und ist des öfteren in der menschlichen Geschichte anzutreffen, so auch im alten Ägypten unter dem Namen Nyarlathotep. Die afrikanischen Völker riefen ihn zu sich in der Form einer brennenden Säule, die an denen von ihnen gewünschten Orten aus der Erde brach ...«

Und es folgt eine genaue Auflistung, wie und wo jener fremdartige Gott, den ich in der Zeit verloren glaubte, sich manifestierte. So weiß ich nun nicht, während ich hier sitze im hellen Sonnenlicht, mitten auf den Boulevards Kairos, und die sich drängelnde, schiebende Menschenmenge betrachte, was diese verschwiegenen Schädel verstecken, welch sinistren Gesänge, welche abartigen Beschwörungen nächtens heimlich erklingen, und nur zu froh wäre ich, ginge dieser Tag nie zu Ende. Doch während ich dies schrieb, verging die Zeit wie im Flug, und ich bemerke, wie die Dämmerung den Nil hinaufkriecht. Mich aber, mich aber wird das nicht bekommen, was sich darinnen versteckt hält, niemals wird es mich bekommen, denn dieser Tag, dieser Tag jetzt, wird niemals für mich enden.

In Osiris' Schatten



H.P. Lovecrafts
Cthulhu

In Osiris' Schatten

H.P. Lovecrafts
Cthulhu

In Osiris' Schatten
ISBN 3-89260-517-3
LAURIN, Hamburg
1. Auflage 1992

Inhalt

Einleitung ..... **S. 3**

Schlangentänzer *von Matthias Heimpold, Linda Heweker, Oliver Hoffmann* ..... **S. 4**
Worin die Charaktere im heimeligen Heidelberg auf eine Verschwörung der Anbeter uralter Götter stoßen und eine Spur ins Land der Pharaonen führt.

Die Gottkatze *von Heinrich Glumpler* ..... **S. 10**
Worin der Fund einer Katzenmumie Geschehnisse in Gang setzt, die seit Jahrhunderten darauf warten, die Welt zu verändern. Ein Kampf der Götter, der Träume und - der Katzen.

Aus dem Staub der Zeiten *von Wolfgang Schiemichen* ..... **S. 42**
Worin die Schließung des Ägyptischen Museums den Ausgangspunkt für ein Abenteuer bildet, das die Charaktere mit der Religion der Kopten, den Überresten der Pharaonen und der Vergänglichkeit aller Dinge konfrontiert.

Corpus Horribilis *von Wolfgang Schiemichen* ..... **S. 71**
Worin weitere Dokumente des Schreckens die ägyptische Finsternis erhellen und mehr unsägliches Grauen ans Licht tritt. Der Spielleiter mag diese zusätzlichen Texte zu »Schlangentänzer«, »Die Gottkatze« und »Aus dem Staub der Zeit« nach eigenem Ermessen verwenden oder ignorieren.

Einleitung

Die drei Abenteuer in diesem Band sind sehr unterschiedlich. »Schlangentänzer«, eher ein Intermezzo, denn ein ausführliches Abenteuer, bietet den Spielern und dem Spielleiter einen Einstieg in das Thema »Ägypten«. Angesiedelt im heimischen Heidelberg, konfrontiert es die Charaktere mit einem Kult, der seinen Ursprung im Land am Nil hat. Dieses Szenario bietet dem Spielleiter die Möglichkeit, seine Spielergruppe ohne große Schwierigkeiten zu den Pyramiden zu schicken. Ein erster Kontakt in diesem Land wird ebenfalls vermittelt.

Bereits im nächsten Abenteuer, »Die Gottkatze« können die Charaktere die soeben kennengelernte Person erntaktieren, bzw. sie wendet sich an die Abenteurer. Der Archäologe Professor H.H. Mohr bittet sie bei Nachforschungen über eine Katzenmumie um ihre Hilfe. Bei ihren Ermittlungen stoßen die Abenteurer auf einen altägyptischen Streit der Götter und werden plötzlich selbst zu Schachfiguren in einem göttlichen Spiel, das bis in die Traumlande führt. Dieses Szenario stellt eine Herausforderung an den Spielleiter dar, muß dieser doch teilweise die Charaktere Dinge tun lassen, von denen ihre Spieler nichts wissen. Zugleich ist es aber auch ein äußerst reizvolles Szenario, das es versteht, das ägyptische Flair nahtlos mit den Traumlanden und ihren bizarren Bewohnern zu verweben.

Ebenfalls sehr stark auf Flair und Atmosphäre basiert das abschließende Abenteuer »Aus dem Staub der Zeiten«. Die hier vorgestellte Kultur der Kopten, der etwas morbide Charme des alten Kairo, dessen Paläste und Prachtbauten allmählich verfallen und dessen Glanz nur noch ein müder Widerschein des strahlenden Lichtes ist, das einst zur Zeiten der Pharaonen die Welt überstrahlte, dies und ein teuflisches altes Buch, das die Wiederkehr eines Mythosgottes verheißt, bilden eine gelungene Melange, die das Szenario zu einem bemerkenswerten Ereignis machen. Der Spielleiter sei gewarnt, daß »Aus dem Staub der Zeiten« etwas anders präsentiert wird, als er es von anderen *Cthulhu*-Abenteuern gewohnt ist. Beschreibungen der Vorgeschichte und einer ganzen Anzahl von Nichtspielercharakteren nehmen einen großen Raum ein, ebenso die Beschreibung von Stimmungen, die der Spielleiter seiner Gruppe vermitteln sollte.

Alle drei Abenteuer, insbesondere »Die Gottkatze« und »Aus dem Staub der Zeiten«, sind durch immer wieder auftauchende Nichtspielercharaktere untereinander verbunden. Trotzdem sind sie natürlich unabhängig voneinander und in beliebiger Reihenfolge spielbar.

Es sei hier noch auf zwei Spielhilfen hingewiesen, die dem Spielleiter das Präsentieren dieser Abenteuer erleichtern sollen. In den »Dossiers: Ägypten« finden sich eine Anzahl von Zeitungsausschnitten, Briefen etc., die in den Abenteuern eine Rolle spielen. Sie können ausgeschnitten und den Spielern an den entsprechenden Stellen ausgehändigt werden. Erläuterungen und Hinweise für den Spielleiter sind auf ihnen nicht vorhanden.

»Ein nützlicher Leitfaden für den Reisenden • Ägypten« bietet allgemeine Informationen für Ägyptenreisende - und somit auch die Abenteurer. In dieser Broschüre können sich die Spieler über die besten - und preiswertesten - Reisemöglichkeiten informieren, ihre Kleidung entsprechend wählen und sich über Währungskurse, Verhaltensmaßregeln u.ä. beraten lassen.

Schlangentänzer

Worin die Charaktere im heimeligen Heidelberg auf eine Verschwörung der Anbeter uralter Götter stoßen und eine Spur ins Land der Pharaonen führt.

Heidelberg, malerische Stadt am Neckar, wo sich beschauliche Häuser an die sanften Hügel des Neckartales schmiegen, Zentrum deutscher Romantik und Burschenherrlichkeit. In verwinkelten Altstadtgässchen drängen sich heimelige Herbergen, Bürgerhäuser und Läden mit jahrhundertealter Tradition; Universität und Schloß bilden Pole in dieser Stadt, deren Lebensadern schon früh in unserem Jahrhundert von Gästen und Reisenden aus aller Welt durchpulst wurden.

Könnte man doch solchen idyllischen Schilderungen Glauben schenken ... Die folgende Geschichte mag geeignet sein, einen Blick unter die Oberfläche zu gestatten. »Schlangentänzer« verrät ein klein wenig von dem, was an Makabrem und Schrecklichem in der scheinbar ungetrübten Idylle der Neckarmetropole vorgeht, was an Dunkelheit und kaltem Grauen direkt hinter der nächsten Ecke lauert.

Spielleiter-Übersicht

Es gibt in den gebildeten Kreisen Heidelbergs schon seit einiger Zeit Gerüchte um einen seltsamen Kult, der in der Stadt sein (Un-)Wesen treibt. Es heißt, daß außereuropäische Mythen eine Rolle spielen. Als ein Student am Ägyptologischen Institut der Universität Heidelberg im Rahmen der jährlichen Frühjahrshochwasser tot auf der Neckarwiese angespült wird - Todesursache unbekannt, jedoch wahrscheinlich ein exotisches Gift - wendet sich Dr. Hans Peters von der Pathologie an einen geeigneten Spielercharakter.

Bei dem Kult handelt es sich um etwas überspannte, meist junge Heidelberger - in der Hauptsache Ägyptologen, Archäologen und Philosophen, vom gelegentlichen Hinzukommen des einen oder anderen Lateiners ganz zu schweigen - nach eigener Annahme Anhänger Seths, die ein junger Mann, der am Ägyptologischen Institut als Assistent beschäftigt ist und seit langem dem Mythos um Cthulhu, die Alten Götter und insbesondere Nyarlathotep, den Dunklen Gott, anhängt, um sich geschart hat. Der Mann ist Sohn einer Ägypterin und eines britischen Offiziers, der sich in der angenehmmen Situation befindet, über ausreichende finanzielle Mittel zu verfügen, um sowohl ein kleines Haus (Schloßberg 8) als auch eine alte leerstehende Villa im Pfaffengrund (Pfaffengrundstr. 61), das Nest des Kultes, unterhalten zu können.

Um den Kult über die studentischen Kreise hinaus bekannt zu machen, hat er mit Madame Blatansky, einer Okkultistin mit beachtlichen Zauberkenntnissen, Kontakt aufgenommen, die zunächst von der Idee eines altägyptischen Kultes fasziniert, dann aber abgestoßen war, als sie zu erkennen glaubte, wer hier tatsächlich verehrt wurde. Sie beabsichtigte, den Kult auffliegen zu lassen und den üblen Charakter Nevilles stadtbekannt zu machen, um eventuellen erneuten Versuchen seinerseits vorzubeugen. Da das nicht geschehen durfte (und er ihr Mana braucht, um sein angestrebtes Ritual zu vollenden), gebärdete er sich bei einer Auseinandersetzung wie toll, ging auf sie los und bedrohte sie mit der Waffe. Ludwig Wilhelm, Ägyptologiestudent und Mittuender im Kult, versuchte eine Schlichterrolle zu spielen, doch als er im Laufe des hitzigen Wortwechsels von der nach Madame Blatanskys Ansicht wahren Idee hinter dem Kult der Schlangentänzer erfuhr, war er entsetzt.

Am Abend ließ Neville Madame Blatansky zu einer angeblichen Versöhnung zu sich kommen, überwältigte sie und setzte die Dame unter Drogen; Ludwig, der ja immerhin auch auf die Idee kommen könnte, ihn zu verraten, ließ er von einer seiner Ägyptischen Kobras beißen und warf den Gelähmten in den starkes Hochwasser führenden Neckar.

Zwei Tage später gelingt es der Okkultistin, zu entkommen. Spärlich bekleidet - und verfolgt von zwei treuen Kultisten - flieht sie durch verwinkelte Altstadtgassen - und rennt geradezu in die Arme der Charaktere. Es kommt zu einer Auseinandersetzung mit den Verfolgern, die natürlich nicht allzu lautstark vor sich gehen darf, denn wer wollte schon in einer Großstadt solches Aufsehen erregen!

Bei einigermaßen entschlossenem Auftreten der Charaktere verschwinden die Kultisten hastig. Madame Blatansky versucht nun, eine Lügengeschichte um Drogen und partielle Amnesie zu spinnen, um ihr ursprüngliches Mittun im Kult zu verschleiern (s. »Madame Blatanskys Version der Vorgänge«). Die Erzählung ist aber durch etwas Recherche rasch zu durchschauen - sie dient der Okkultistin nur dazu, ihr Gesicht zu wahren.

Im folgenden sollten die Charaktere die wahre Geschichte Madame Blatanskys erfahren, das Haus aufsuchen, in dem sich die Kultisten zu versammeln pflegen, und dort ein Schlangentanz-Ritual beobachten bzw. in es eingreifen können.

Neville macht sich beim ersten Anzeichen einer Störung aus dem Staub, und zwar flieht der finstere Gelehrte mittels ei-

Badische Post vom Freitag, den 14. April 1923

Mysteriöser Tod eines Studenten

(Heidelberg/rb). Nach dem Rückgang des Hochwassers am gestrigen Donnerstag wurde auf der Neckarwiese die Leiche eines jungen Mannes geborgen. Mitglieder des Heidelberger Ruderklubs fanden den Toten in Höhe der Uferstraße. Die Identifikation durch die Polizei ergab, daß es sich um den Studenten Ludwig Wilhelm handelt, der seit einem Jahr an der hiesigen Universität eingeschrieben war. Die Todesursache konnte bislang nicht geklärt werden, da die Leiche keine offensichtlichen Verletzungen aufweist. Laut Aussage der Gerichtsmedizin kann jedoch Ertrinken als Todesursache ausgeschlossen werden.

Die Polizei bittet um Mithilfe der Bevölkerung bei der Rekonstruktion der Geschehnisse.

Sachdienliche Hinweise im Zusammenhang mit dem Todesfall Ludwig Wihelm nimmt die Polizeihauptwache entgegen.

nes Tores in sein Wohnhaus. Folgen die Spielercharaktere ihm, kommt es dort zum Finale und weiteren interessanten Funden; zögern die Spieler aber, ihre Figuren der Magie des Tores auszusetzen, so dürfte viel Mühe vonnöten sein, die Spur des cleveren Flüchtenden aufzunehmen.

Erkundigungen in Heidelberg

An den folgenden Stellen werden die Charaktere möglicherweise versuchen wollen, Erkundigungen über Ludwig Wilhelms Tod einzuziehen.

Gerichtsmedizin

Die Pathologie ist im Keller eines Sandsteingebäudes in der Wilhelmstraße 1 in unmittelbarer Nähe der Christus-Kirche untergebracht, in dem ansonsten Büros der Ermittlungsbehörden Platz finden. Jedem Charakter mit Ausnahme desjenigen, den Dr. Peters - falls der Spielleiter diesen Ansatz für die Charaktere gewählt hat - kontaktiert hat, muß ein FW:Überreden gelingen, um Hans Peters zu sprechen. Auch für Ärzte gilt dieses Handicap nicht, da Peters eine große Hochachtung für diesen Berufsstand empfindet.

Peters hält sich in der Regel täglich von 11 bis 15 Uhr in seinem Wirkungsbereich auf. Er ist ein Mann, der bei seinem Tagwerk mit allen möglichen Formen menschlichen Leids und Sterbens konfrontiert wird und dem man die Verbitterung darüber ansieht; nur sein streng preußischer Charakter bewahrt den ergrauenden Mediziner davor, alles hinzuwerfen und den Rest seiner Tage als zynischer Trinker zuzubringen. Ist er erst einmal davon überzeugt, daß die Motive der Charaktere über jeden Zweifel erhaben sind, reagiert er ausgesprochen zuvorkommend und hilfsbereit.

Er zeigt den Charakteren die Leiche Ludwig Wilhelms; diese ist vom Neckarwasser grotesk aufgebläht, und manch einer mag auf diesen Anblick schockiert reagieren (0/1 Punkt gS-Verlust). Peters zeigt den Charakteren die kaum noch sichtbare, an zwei Nadelstiche gemahnende Wunde am Unterarm des toten Studenten und erklärt, daß er in Bezug auf die Art des Giftes in völliger Dunkelheit tappt. Allerdings deutet manches darauf hin, daß Wilhelms Sterben durch den Biß eines giftigen exotischen Tieres herbeigeführt wurde.

Fragen die Charaktere nach den Besitztümern des Toten, so erklärt Dr. Peters ihnen, daß die Polizei sie in ihrer Asservatenkammer aufbewahrt.

Die Heidelberger Polizei

Wer auf der Heidelberger Polizeihauptwache, Hauptstraße 206, Informationen einholen will, dem muß schon ein FW:Rhetorik oder ein FW:Gesetzeskunde gelingen. Danach erst erklärt sich Inspektor Laurits, der die Untersuchung leitet, bereit, mit den Charakteren zu sprechen. Allerdings kann der Beamte ihnen keine Hinweise geben, denn er bearbeitet seine Fälle in der Reihenfolge ihrer (vermeintlichen) Wichtigkeit, und der Tod eines Studenten interessiert diesen bulligen Gesetzeshüter nicht sonderlich. Allerdings hat die Polizei bei ihrer Durchsuchung der kleinen Dachstube in der Heugasse, die Wilhelm bewohnte, erstaunlich viele »merkwürdige Gegenstände« gefunden, die er nach einem erneuten gelungenen FW:Rhetorik aus der Asservatenkammer holen läßt. Ein FW:Archäologie stellt klar, daß all das ägyptische Kunstgegenstände - echte wie imitierte Stücke - sind, darunter auch ein hieroglyphenbedeckter Ring in Form einer sich in den Schwanz beißenden Schlange.

Geht ein weiblicher Charakter Laurits ein wenig um den Bart, so wird er verraten, daß die übliche Überprüfung des Umfeldes des Toten auch zu einem an der Universität angestellten Ägypter geführt hat. Er nennt Nevilles Namen und verweist die Charaktere ans Institut, verschweigt aber des Kultisten Privatadresse, denn er hält ihn für einen unsympathischen, ansonsten aber harmlosen ausländischen Spinner.

Zeitungen

Redaktion des Heidelberger Tageblatts (Hauptstraße 45): Im Heidelberger Tageblatt gibt es für die Charaktere keinerlei Hinweise und auch wenig Verständnis.

Redaktion der Badischen Post (Hauptstraße 23): Bei dieser Redaktion hingegen zeigt man großes Entgegenkommen - sobald den um Hilfe Nachsuchenden ein FW:Rhetorik gelungen ist.

Lokalredakteur Lippens selbst spricht dann mit den Charakteren und schildert in blumigen und wenig an seriösen Journalismus gemahnenden Worten die Leiche, die er selbst gesehen hat. In der Ermittlung weiter hilft hingegen lediglich ein gelungener FW:Bibliotheksbenutzung, mit dessen Hilfe man auf eine Reihe von Inseraten stößt (siehe Kasten auf der nächsten Seite).

Nun bringt ein FW:Überreden die Sekretärin des Blattes dazu, in ihrer Kartei den Inserenten nachzuschlagen; es ist ein Herr Ali Gerahade. Er hat die Inserate auf einmal bar bezahlt und hat die Zuschriften - nicht wenige, wie sie sich erinnern kann - persönlich abgeholt. Der Beschreibung nach ist der Inserent ein junger Ausländer, der in Heidelberger vornehmen Kreisen übliche Kleidung trug und akzentfrei Deutsch sprach.

Ägyptologisches Institut

Wie oben beschrieben, gibt es einige Hinweise, die die Charaktere zu verschiedenen Zeitpunkten ihrer Untersuchung zum Ägyptologischen Institut führen können. Wahrscheinlich findet ein Besuch des Instituts schon relativ früh statt, etwa wenn die Gruppe Erkundigungen über die in Ludwig Wilhelms Zimmer gefundenen Gegenstände ägyptischen Ursprungs einholen will.

Am Institut lehren zwei Professoren, die aber - wie das bei Professoren so ist - nur sehr selten zu erreichen sind. Äußerst reizvoll wäre es, die Charaktere hier auf Neville treffen zu lassen, so daß sie - unwissentlich - den Mörder Wilhelms über den einzigen verräterischen Hinweis auf die Beziehung zu seinem Opfer befragen. Sollten die Charaktere den Hinweis auf »Ali Gerahade« schon haben, so hat Neville gerade einige freie Stunden, wenn sie ins Institut kommen; wenig gnädige Spielleiter könnten auf die Idee verfallen, ihn den Charakteren einen Schuß vor den Bug z.B. in Form eines anonymen Drohbriefs verpassen zu lassen, wenn er von ihrem Besuch erfährt.

Bibliotheken

Weder in der Universitätsbibliothek noch in der Stadtbücherei Heidelberg finden sich, mit Ausnahme einiger Standardwerke über Ägypten, verwertbare Hinweise.

Die Personen der Handlung

Geoffrey Neville / Muhammahd Gudur

Geoffrey Neville ist der Sohn eines mittlerweile pensionierten britischen Kolonialoffiziers in Ägypten, Major Gordon G. Neville, und seiner 18 Jahre jüngeren ägyptischen Frau Jamath. Neville ist 25 Jahre alt, recht muskulös und von auffällig aufrechter Haltung; man sieht ihm sein ägyptisches Blut deutlich an. Neville ist mittelgroß und hat eher ein paar Pfund zuwenig als zuviel auf den Rippen; sein Betragen ist das eines leicht snobistischen englischen Lords. Er versprüht Charme und tritt selbstsicher und weltgewandt auf. Was ihm an Humor fehlt,

Die Geheimnisse der Pharaonen entdecken - Das Alte Ägypten finden! Interessenten schreiben an den Verlag unter *Chiffre 40-119.*

gleicht er durch scharfe Intelligenz aus; der Sinn fürs Praktische hingegen fehlt ihm. Er besuchte eine der besten Schulen des Landes, in dem sein Vater stationiert war, und erbrachte dort glänzende Leistungen, die ihn zum Studium in Oxford befähigten; von dort aus bewarb sich Geoffrey Neville auf die Stelle eines Assistenten am Ägyptologischen Institut in Heidelberg, die er prompt erhielt und derzeit innehat.

Geoffrey Neville

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
10	16	11	14	14	9	14	12	0	13

Waffe	Attacke	Schaden
Ritualdolch	78	W6
32er Revolver	70%	W8

Fertigkeiten: Ägyptische Hieroglyphen 85%, Ägyptisch sprechen 72%, Ägyptisch lesen 70%, Deutsch sprechen 70%, Deutsch schreiben 60%, Englisch sprechen 90%, Englisch lesen 80%, Hebräisch lesen 60%, Archäologie 55%, Chthulhu-Mythos 45%, Diskussion 50%, Geschichte 60%, Okkultismus 57%

Zauber: *Gesang des Thoth, Erschaffe Tor, Kontakt zu Nyarlathotep*

In jungen Jahren schon brachte ihn seine Mutter in Kontakt mit dem Mythos um Cthulhu und die Alten Götter, und er begann, Nyarlathotep zu verehren. Zur selben Zeit hatte der alte Neville auch die Idee, seiner schönen jungen Gattin und dem Stammhalter einmal Kontinentaleuropa zu zeigen. In Deutschland verweilte die Familie mehrere Wochen, und schon damals kam Mutter und Sohn die Idee einer Nyarlathotep-Sekte in Deutschland. Kaum an der Universität in Heidelberg angekommen, setzte Neville daher seine bereits in Großbritannien begonnenen Bestrebungen, einen Zirkel für den Dunklen Gott aufzubauen, mit neuer Verve fort. Er bastelte eine »Religion« aus einer Reihe von Versatzstücken, die um Schlangentänze und Seth kreist, für das geübte Auge aber keinen Sinn ergibt. Zwar glauben die ahnungslosen Opfer des Scharlatans, Seth zu verehren, doch führt Neville sie in Wirklichkeit schrittweise und behutsam zu einem Kontaktritual mit dem Vielgestaltigen.

Der Spielleiter sollte Neville, dessen Mit-»Kultisten« ihn mit seinem angeblich wahren, in Wirklichkeit frei erfundenen ägyptischen Namen Muhammahd Gudur anreden und ihn teilweise gar nicht anders kennen, so gerissen wie möglich spielen, ohne dabei den sehr britischen Touch dieses skrupellosen Gentleman aus den Augen zu verlieren.

Im übrigen besitzt Neville auf seinen ägyptischen Decknamen eine falschen Paß. Es hat keinerlei Wert, zu versuchen, ihn von der Verwerflichkeit seines Tuns zu überzeugen, denn er lebt und stirbt buchstäblich für seinen dunklen Kult. Dennoch wird er auf das Mittel der Gewalt erst dann zurückgreifen, wenn seine jeweilige Absicht mit keinerlei intellektuellen Anstrengungen in die Tat umzusetzen war.

Madame Blatansky

Madame Blatansky ist möglicherweise eine der schillerndsten Figuren in der an Exzentrikern wahrlich nicht armen europäischen Okkultistenszene. Als Tochter einer jüdischen Kaufmannstochter und eines verarmten französischen Adligen in Prag geboren, wuchs sie noch im alten jüdischen Ghetto auf und wurde früh mit den Lehren der Kabbala bekannt. Von einfachen Beschäftigungen wie dem Pendeln und Kartenlegen wandte sie sich schon bald ernsthafteren okkulten Beschäftigungen zu und bewies eine erstaunliche Begabung. Ihr Lebenslauf führte sie durch die verschiedensten Zirkel in den europäischen Großstädten, darunter London, Berlin, Budapest, Barcelona und natürlich Paris, wo sie als »Madame Blatansky«, wie sie sich seither nennen läßt, für einige Jahre einen eigenen Salon leitete. Eine Liebesaffäre mit einem 15 Jahre jüngeren Philosophiestudenten verlief tragisch und schlug

Madame Blatansky

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
9	11	9	12	15	10	13	14	70	10

Fertigkeiten: Deutsch sprechen 85%, Deutsch schreiben 68%, Englisch Sprechen 60%, Englisch schreiben 60%, Französisch sprechen 55%, Französisch schreiben 45%, Spanisch sprechen 25%, Spanisch schreiben 15%, Okkultismus 86%, Rhetorik 42%

in den Klatschspalten hohe Wellen, als sie eines nebelverhangenen Morgens unter nie ganz geklärten Umständen mit dem Tod ihres Geliebten in einem Duell endete. Seither ist ihr Stern im Sinken begriffen, und sie tingelt durch die okkulten Kreise Europas, ohne irgendwo länger als ein Jahr zu verweilen.

Heute wirkt Anna Blatansky wie eine Frau, die deutlich auf die 50 zugeht, in Wirklichkeit jedoch bereits 52 ist. Mit 1,55 m ist sie nicht gerade groß, zudem hat sie seit einigen Jahren deutlich erkennbar mit Gewichtsproblemen zu kämpfen, und

graue Strähnen haben sich in ihr dunkles Haar geschmuggelt, das sie hochgesteckt trägt. Sie bevorzugt graue oder erdfarbene, stark dekolletierte Kleider und neigt dazu, besonders wenn sie jemanden beeindrucken will, etwas zu viel Schminke aufzulegen.

Für die Dauer ihres Aufenthalts in Heidelberg hat sie sich in der kleinen Pension »Zum Grünen Heinrich« eingemietet, die in einer der verwinkelten Gassen der Altstadt, genauer in der Apothekergasse 2, gelegen ist und hauptsächlich von Studenten frequentiert wird. Nach dem Zwischenfall mit Neville und dem Tod Ludwigs ist sie jedoch bestrebt, so schnell wie möglich ihre Koffer zu packen, da sie um ihr Leben fürchtet. Bemüht, ihre Spuren zu verwischen, wird sie versuchen, nach London zu entkommen, was ihr jedoch nicht gelingt. Halten die Charaktere sie nicht auf, so wird sie des Abends von den Kultisten am Hauptbahnhof abgefangen und abermals entführt, so daß man ihr im Nest der Kultisten wiederbegegnen kann.

Das Spiel beginnt

Das Zusammentreffen mit Madame Blatansky

Die Begegnung mit Madame Blatansky findet statt, als die Charaktere am hellichten Tag in der Heidelberger Altstadt in der Nähe ihrer Pension unterwegs sind. Während sie gerade an einem der schmalen Durchgänge vorbeigehen, die sich zwischen den Gassen spannen und die Hinterhöfe verbinden, taucht Madame Blatansky auf ihrer atemlosen Flucht vor den Kultisten aus der schmalen Öffnung gegenüber urplötzlich auf und stolpert, ihn zu Boden reißend, buchstäblich in einen der Charaktere. Sie ist äußerst spärlich mit einem weißen Unterrock und einem nur halb geschlossenen Mieder bekleidet und barfuß, zwei Tage alte Schminke ist in ihrem Gesicht verlaufen, und ihre Haare fallen in wilder Unordnung durcheinander. Laut keuchend, aber ohne ein Wort der Entschuldigung zieht sie sich hoch und verschwindet durch die schmale Passage in den nächsten Innenhof. Wenige Sekunden später stürzen zwei der Kultisten aus dem gleichen Durchgang, stoßen die Charaktere beiseite und setzen ihr nach. Aus dem Innenhof ist ein spitzer, weiblicher Schrei zu vernehmen.

Folgen die Charaktere ihren besseren Instinkten, erreichen sie den Innenhof nach wenigen Metern. Der größere der beiden Kultisten hat Madame Blatansky von hinten gepackt und versucht, ihre Schreie mit seiner Hand zu ersticken. Madame Blatansky, ihr Mieder endgültig zerrissen, windet sich verzweifelt in den Händen ihres Häschers und tritt nach dem zweiten Kultisten, der den langen Saum ihres Unterrocks zu greifen bekommen hat und versucht, sie mit seinem Kumpan gemeinsam wegzuschleppen.

Als die Charaktere den Innenhof hinter ihm auftauchen, wirbelt er herum und zückt, leicht schnaufend, einen orientalisch aussehenden Dolch, während der andere versucht, Madame Blatansky zu bändigen. Sollten die beiden Kultisten deutlich in der Minderzahl sein, werden sie ihren Widerstand schnell aufgeben und ihrerseits die Flucht ergreifen, spätestens jedoch, wenn einer von ihnen verletzt werden sollte, sie überwältigt zu werden drohen oder weiteres Aufsehen zu befürchten ist. Den Charakteren sollte es also ohne weiteres möglich sein, Anna Blatansky, die schwer atmend und offensichtlich unter leichter Schockeinwirkung auf dem Boden liegt, aber weiter nicht verletzt ist, zu retten und zu ihrer Unterkunft zu bringen. Wie sie auf das Aufsehen, das sie in Begleitung einer halbnackten Frau fortgeschrittenen Alters auf den Straßen und zweifellos in der Pension erregen werden, reagieren, ist eine andere Frage …

Madame Blatansky

Madame Blatanskys Version der Vorgänge

Möglicher- oder sogar wahrscheinlicherweise werden die Charaktere von der Frau, die sie soeben aus den Händen ihnen völlig unbekannter Häscher befreien konnten, eine Erklärung für die Vorgänge erwarten. Madame Blatansky ist sich auch durchaus bewußt, daß sie ihnen eine halbwegs glaubwürdige Version der Vorgänge, die zu ihrer Zusammenarbeit mit Neville, dem Tod Ludwigs, ihrer Gefangennahme und schließlichen Flucht führten, schuldet. Andererseits fürchtet sie, daß jede Verbindung mit dem »Satanisten«, als den sie Neville in ihr okkultes Weltbild einordnet, ihren Ruf als ernsthafte Okkultistin nachhaltig beschädigen würde.

Nachdem sie sich zurückgezogen hat, um sich erst einmal »ihrer Würde als Weise Frau und geachtete Okkultistin gemäß« anzukleiden - eine kleine Ruhepause, um ihre Gedanken zu sammeln, die ihr die Charaktere kaum verwehren werden - ist sie bereit, zu sprechen. Immer noch etwas unsicher, wieviel sie sagen soll, beginnt sie zunächst, weit auszuholen. Während sie ihre Verdienste als Okkultistin und »Erbin der Weisen Frauen«, wie sie immer wieder betont, in den verschiedenen europäischen Großstädten würdigt, gewinnt sie an Sicherheit und geht schließlich in

eine einigermaßen glaubwürdige Mischung aus der Wahrheit, wie sie sie verstanden hat, und freier Erfindung über, als sie von den jüngsten Ereignissen berichtet.

Demzufolge habe Neville sie erstmals vor einem dreiviertel Jahr brieflich als »hervorragende Kennerin des Okkulten und erfahren in den hermetischen Traditionen« mit einigen Anfragen - auf die sie nicht näher einzugehen bereit ist - kontaktiert. Vor zwei Monaten habe sie dann überraschend eine Einladung von Neville nach Heidelberg erhalten, wo dieser nach seinen eigenen Worten »einen kleinen Kreis Eingeweihter aufbaue«. Sie sei dieser Einladung gefolgt und von Neville zunächst auch äußerst zuvorkommend empfangen worden. Schon bei der ersten Sitzung sei ihr jedoch klar geworden, daß sie es hier mit Amateuren, »leichtsinnigen Spekulanten mit den okkulten Kräften« zu tun gehabt habe. Danach habe sie Neville, der bis dato einen aufgeschlossenen und durchaus begabten Eindruck gemacht habe, angesprochen und ihm erklärt, daß eine weitere Zusammenarbeit keinen Zweck habe, da sie doch auf einem höchst unterschiedlichen Niveau arbeiteten. Dieser habe sich daraufhin wie ein Wahnsinniger gebärdet, sie geschlagen und bedroht. Wenn sie ihm nicht ihre okkulten Geheimnisse mitteile und ihn zu einem »mächtigen Ritter unter den Eingeweihten« mache, müsse er sie eben dazu zwingen. Er habe sie daraufhin in einen dunklen Keller geschleppt und dort eingesperrt. Nahrung und Wasser seien jedoch mit Drogen versetzt gewesen, die ihren Geist brechen und gefügig hätten machen sollen. Sie wisse nicht, wie lange sie im Keller gegen den Griff der Droge gerungen habe, hilflos und allein - hier wird sie etwas pathetisch - in der Dunkelheit, doch schließlich sei es ihr in einem wachen Moment gelungen, an ihrem Bewacher vorbeizuschlüpfen und zu fliehen, dicht gefolgt von den Anhängern Nevilles.

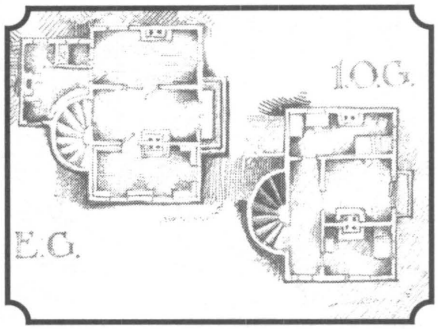
Zufrieden mit dieser Version lehnt sie sich dann zurück. Wenn die Charaktere ihr glauben, ist es ihr gelungen, Neville schwer und weitgehend den Tatsachen gemäß zu beschuldigen, ohne dabei ihren Verdacht des Satanismus ins Spiel zu bringen - und da sie ohnehin plant, noch diese Nacht aus Heidelberg zu fliehen, glaubt sie, weiteren Fragen entgehen zu können - schließlich stehe sie noch, wie sie betonen wird, unter dem Schock der Ereignisse und bedürfe daher zunächst der Ruhe. Nur wenn die Charaktere hartnäckige Zweifel anmelden und mit unmittelbaren, möglicherweise gar behördlichen Drohungen insistieren, wird Madame Blatansky nach und nach mit dem, was sie als Wahrheit versteht, herausrücken. Danach sei Neville ein »Anhänger Luzifers«, ein Satanist, dem es zunächst gelungen sei, sie zu täuschen, und der darauf aus sei, ihr mit Hilfe dunkler Riten ihre Macht zu stehlen und sie dann zu beseitigen. Sie wird außerdem Andeutungen über Ludwigs Verschwinden (sie weiß nicht, daß er tot aufgefunden wurde) machen, ohne jedoch einen Namen zu nennen.

Von ihrer Betrachtung Nevilles als »Satanisten« wird sie sich auch durch den weiteren Verlauf der Ereignisse nicht abbringen lassen - dies ist die einzige adäquate Erklärung der Vorgänge, die sich in ihr Weltbild einordnen läßt.

Das Nest des Kultes

Beim »Nest des Kultes« handelt es sich um eine alte Villa im Pfaffengrund, in der sich die Kultisten treffen und die Maria Ballhand während der Woche bewohnt. Maria hält sich in quasi jeder Nacht im nördlichen Schlafzimmer des 1. Obergeschosses auf, während Neville meist in sein Haus zurückkehrt. Er benutzt in den seltenen Fällen, in denen auch er in der Villa übernachtet, das südliche Schlafzimmer.

Das Haus hat zwei Stockwerke und wurde zuvor von einem Fabrikanten bewohnt, der im 1. Weltkrieg Geschäfte mit Waffen machte und nach Kriegsende nach



Berlin zog. Die Villa liegt in einem Park mit alten Bäumen; unter anderem steht ein Rund aus Kastanien malerisch um das Gebäude verteilt.

Neville hat den Vorbesitzer durch ein umfangreiches Geldgeschenk »überredet«, ihm die Villa zu vermieten; nur die beiden Schlafzimmer und das als Kulttreffpunkt dienende Studierzimmer - alle im ersten Stock - sind überhaupt möbliert.

Der Schlangentanz

Zur zehnten Nachtstunde beginnen die Kultisten mit ihrem Ritual, das sich insgesamt über sechs Stunden hinziehen soll und in Wirklichkeit eine Verehrung Nyarlathoteps ist, wie Neville sie die Kultisten allmonatlich abhalten läßt - er will sie ohne unnötige Hast an seine eigentlichen Ziele heranführen. Zu diesem Zweck hat er das eigentliche Ritual in ein gigantisches Brimborium eingebettet, das er gekonnt aus den Versatzstücken ägyptischer Mythologie und freien Zutaten seiner eigenen Erfindung zusammengebastelt hat.

Während die Kultisten - dreizehn an der Zahl - in lange, dunkle Gewänder gehüllt im Kreis stehen und einen langgezogenen Singsang anstimmen, tritt Neville hinter einen Vorhang hervor in ihre Mitte und beginnt, eine Pyramide in einem Kreis auf den Boden zu zeichnen, die er in jeder der Ecken mit ägyptischen Hieroglyphen und anderen Zeichen bar jeder Bedeutung versieht. In der Zwischenzeit entzündet seine spärlich bekleidete Assisstentin - ein junges Mädchen namens Maria Ballhand, das er als Bedienung im »Seppl«, einer der renommiertesten unter den vielen Studentenkneipen am Ende der Hauptstraße, kennengelernt und sich nahezu hörig gemacht hat - die sechs im Raum verteilten Weihrauchbecken, aus denen ein schwerer, süßlicher Duft aufzusteigen beginnt. Dann bringt sie von hinter dem Vorhang einen großen, geflochtenen Korb in den Raum und stellt ihn in die Mitte des Kreises, um reglos auf die Knie gesunken vor ihm zu verharren. Sieben weitere dieser Körbe - den in ihnen befindlichen Giftschlangen wurden die Zähne gezogen - bleiben hinter dem Vorhang verborgen.

Nach einer halben Stunde hat Neville seine Zeichnungen beendet und beginnt nun mit dem nächsten Teil des Rituals. Während Maria aus dem Kreis tritt und die Kultisten in einen langsamen, wiegenden Tanz um ihn herum verfallen, öffnet er den Deckel des Korbes und beginnt seinerseits einen mesmerisierenden Tanz um die Königskobra, die sich aus der Öffnung zu winden beginnt. Die beträchtlichen Mengen Opiums, die Neville dem Weihrauch heimlich beimischt, haben auf die Kultisten und Maria mittlerweile gewirkt, so daß diese den weiteren Verlauf des Rituals durch die Schleier eines Drogentraumes wahrzunehmen beginnen, ein Effekt, den Neville durch seine Darbietungskünste noch zu steigern und sich durchaus nutzbar zu machen weiß. Schließlich verharrt er vor dem Korb und bedeutet Maria, in den Kreis und ihm gegenüber vor den Korb zu treten, was diese auch gemessenen Schrittes tut.

Mit weiten, fließenden Gesten seiner Hände beginnt Neville nun, um Maria herumzutanzen, während die Schlange den Bewegungen seiner Hände folgt, wobei sie sich langsam an Maria emporwindet, bis sie ihren Korb ganz verlassen hat.

Dies ist der dramaturgisch geeignetste Moment, die Charaktere das Ritual stören zu lassen - sei es, daß sie plötzlich hereinplatzen oder daß Neville sie entdeckt. In einem Moment des Tumults verliert Neville kurzfristig die Kontrolle über die Geschehnisse und seine Kobra, die prompt Maria in den Hals beißt, worauf diese mit einem Schrei zu Boden sinkt. In dem Durcheinan-

der aus sterbender Assisstentin, aufgestörter Kobra und völlig verwirrten Kultisten gelingt es dem geistesgegenwärtigen Neville, ins Nebenzimmer zu entkommen, von wo aus er durch sein einst erschaffenes Tor (ein komplexes Muster von Linien auf dem Boden, dessen Anblick 0/W3 gS kostet) in seine Privatwohnung fliehen kann. Man kann ihm auf diesem Weg folgen.

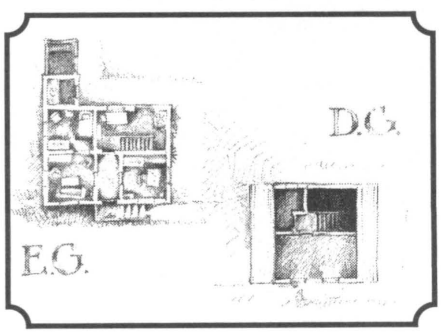
Bleiben die Charaktere, sollten sie sich zunächst mit der Kobra auseinandersetzen, deren Giftdrüse noch für W6 Bisse gefüllt ist. Die Kultisten bieten in ihrem Zustand hingegen keine ernstzunehmende Gegner; nur wenn sie selbst angegriffen werden, setzen sie sich mit den gerade zur Hand befindlichen Hilfsmitteln (Weihrauchschalen, Kerzenständer, rituelle Dolche) zur Wehr. Die Privatadresse Nevilles, sofern die Charaktere diese nicht schon ohnehin kennen, ist allein der sterbenden Maria bekannt, in deren Adern sich das Gift der Kobra, dank des Bisses ausgerechnet in den Hals, mit rasender Geschwindigkeit ausbreitet. Gelingt es den Charakteren nicht binnen W10+10 Minuten, ärztliche Hilfe und ein probates Gegengift zu beschaffen, wird jede weitere Mühe vergebens bleiben.

Fundstücke im Nest der Kultisten

- Ein Dolch, dessen Griff wie ein Schlangenkopf geformt ist; die Augen der Kobra sind funkelnde Saphire
- Acht Körbe mit Kobras; alle bis auf diejenige, mit der Neville zu tun hatte, sind ihrer Giftzähne beraubt
- Eine Papyrus-Rolle, die den Zauber *Kontakt zu Nyarlathotep* enthält

Nevilles Haus

Der Mann, um den sich in dieser Geschichte alles dreht, wohnt in einem hohen, schmalen, einstöckigen Haus am Schloßberg 8, zu dessen Eingangstür eine kurze Treppe hinaufführt. Es hat weder Obergeschoß noch Keller, sondern nur ein kleines Dachgeschoß. Der Wohnbereich umfaßt nur ein Arbeitszimmer, einen Wohnraum und eine Schlafkammer sowie eine Küche. In einem dahinterliegenden Anbau befinden sich ein Plumps-Klo und ein alter, nicht mehr verwendetere Kanninchenstall. Das Tor (s. »Der Schlangentanz«) führt in Nevilles Arbeitszimmer. Im übrigen steht an der Tür auf einem vom Wetter angegriffenen Türschild sein richtiger Name.



Flucht?

Neville beabsichtigt keineswegs, sein bisheriges Werk in Heidelberg heroisch zu verteidigen; vielmehr ist er der durchaus zutreffenden Ansicht, daß es ihm nicht gelingen würde, weitere Nachforschungen, die die Ereignisse dieser Nacht zwangsläufig nach sich ziehen müssen, schadlos zu überstehen - wobei er sich weniger um die Charaktere sorgt als um die polizeiliche Aufklärung des Todes seiner Assistentin. Deshalb beginnt er sofort nach seiner Flucht durch das Tor in fieberhafter Eile Unterlagen und Aufzeichnungen, darunter mehrere Briefwechsel, die Aufschluß über seine wahren Absichten geben würden, zusammenzusuchen, um sie im Kamin zu verbrennen. Nachdem er einige Kleider und Utensilien von Wert in einen Koffer geworfen hat, eilt er zum Hauptbahnhof, um mit der nächsten möglichen Verbindung in Richtung Ägypten aufzubrechen.

Da er sich nur etwa eine Stunde in seinem Haus aufhält, ist es natürlich noch tiefste Nacht, und er ist darauf gefaßt, einige Stunden ungeduldig wartend auf der Neckarwiese im Schutz der Brückenpfeiler in unmittelbarer Nähe des Bahnhofes zu verbringen, um mit dem erstbesten Zug zunächst Heidelberg zu verlassen.

Nur wenn ihm ein oder mehrere Charaktere durch das Tor gefolgt sind, besteht eine Chance, ihn an der Vernichtung seiner Unterlagen zu hindern. Noch ist Neville unbewaffnet, aber im Zimmer, in dem er bei seiner Flucht durchs Tor eintrifft, liegt ein 32er in einer Schreibtischschublade griff- und schußbereit, und Neville ist durchaus bereit, sich teuer zu verkaufen.

Treffen die Charaktere nicht durch das Tor, aber binnen einer Stunde bei Nevilles Wohnung ein, so ist es diesem wahrscheinlich bereits gelungen, seine Unterlagen oder Teile davon zu vernichten; allein der Umschlag eines in Alexandria aufgegebenen und an ihn adressierten Briefes im Papierkorb entgeht seiner Aufmerksamkeit. Der angegeben Absender lautet: Prof. H.H. Mohr, z.Zt. Heluan, Ägypten.

Wie es den Charakteren gelingt, sich Zutritt zu Nevilles Wohnung zu verschaffen, muß ihrer Improvisationskunst und der des Spielleiters überlassen bleiben, die Möglichkeiten sind vielfältig. Es sei jedoch darauf hingewiesen, daß Neville sich mit allen Mitteln verteidigen wird, sollte er noch angetroffen werden.

Entwischt Neville den Charakteren, bleibt diesen als Anhaltspunkt allein der Briefumschlag, falls sie in seine Wohnung eingedrungen sind und diesen gefunden haben, oder die mühsame Rekonstruktion seiner Fluchtroute anhand hartnäckiger Nachfragen an Fahrkartenschaltern, in Hotels etc. Dieses sollte nicht zu einfach sein; Neville ist durchaus gewitzt und löst gelegentlich Karten in andere Fahrtrichtungen oder über seinen eigentlichen Zielort hinaus, zudem reist er unter seinem angenommenen Namen Muhammahd Gudur, für den er ja einen gefälschten Paß besitzt.

In Ägypten verliert sich seine Spur, wenn es den Charakteren bis dahin nicht gelungen ist, seiner habhaft zu werden.

Nevilles Fluchtroute

Für Neville bleibt, wenn sein Tun entdeckt ist, nur die Flucht - sein Ruf ist ruiniert, seine Pläne sind durchkreuzt, und er wird sich zurückziehen, um seine Wunden zu lekken. Um seine Spur zu verwischen, nimmt er zunächst einen Nahverkehrszug von Heidelberg nach Karlsruhe, was von Heidelberg aus mehrfach am Tag möglich ist, und zwar zunächst noch als Urlaubsreisender aus Großbritannien. Im Zug von Karlsruhe nach Salzburg vertauscht er dann die Identität des Dandys aus London mit der des Ägypters auf der Durchreise. Von Salzburg fährt er weiter mit der Eisenbahn über Ljubljana (Jugoslawien) nach Venedig, wo er etwa eine Woche nach Verlassen Heidelbergs sein Schiff nach Ägypten besteigt.

Professor H.H. Mohr

Der Professor ist ein deutscher Archäologe, der Neville während einer Gastprofessur an seiner alten Universität in Heidelberg kennengelernt hat und noch in losem Kontakt mit ihm stand. Neville interessierte sich für Mohrs Forschungen um die Göttin Bastet. Der Gelehrte weiß nichts von Nevilles sinistren Absichten und erweist sich als nicht hilfreich bei dem Versuch, seiner habhaft zu werden. Er kann jedoch zum Ausgangspunkt eines neuen Abenteuers werden ... Näheres hierzu in dem Szenario »Die Gottkatze«.

Abschluss

Gelingt es, Nevilles Flucht nach Ägypten zu verhindern, so erhalten die Charaktere je W4+4 gS zurück. Spüren sie ihn unterwegs auf, so reduziert sich dies auf W4+2. Retten sie lediglich Madame Blatansky, ohne den Mord an Wilhelm zu klären oder die Machenschaften des Kultes zu torpedieren, bleiben ihnen W4-1 Punkte gS.

Die Gottkatze

Worin der Fund einer Katzenmumie Geschehnisse in Gang setzt, die seit Jahrhunderten darauf warten, die Welt zu verändern. Ein Kampf der Götter, der Träume und - der Katzen.

Geheimnisvoller Nil,
welche Fracht trug dein Rücken
durch das alte Ägypten?
Was ruht noch heute
unter deiner schlammigen Flut,
unentdeckt, unerahnt?

Geschichte

Wenn der Tourist sich entgegen den Gewohnheiten der Masse einmal dazu entschließen sollte, nicht den Nil selbst entlang zu reisen, sondern es vorzieht, durch das Delta dieses wohl berühmtesten aller Flüsse zu streifen, so könnte es geschehen, daß sein Weg ihn auch einmal nach El-Zagazig führen wird. Nicht weit dieser Stadt bietet sich dem unverhofftem Besucher auf dem Hügel Tell Basta der Anblick einer Ruinenlandschaft jener Stadt, deren Name, Per-Bastet oder auch Bubastis, uns noch heute an eine der geheimnisvollsten Gottheiten des ägyptischen Pantheons erinnert, an Bastet, die Gottkatze.

Die so gründlich durchwühlten und ausgeräuberten Ruinen der alten Tempel lassen kaum vermuten, in welcher Pracht und Blüte der Kult um Bastet, oder auch Bast, wie sie oft genannt wurde, einstmals in der 4. Dynastie stand, einem der geheimnisvollsten Abschnitte in der Geschichte dieses Landes.

So werden wohl auch nur die wenigsten wissen, daß sogar der große Chefren wie auch Cheops Teile dieses Heiligtums errichten ließen, das dann später auch von Ramses II. noch vielfach erweitert und umgestaltet wurde.

Aufgrund der Tatsache, daß kaum intakte Bauwerke oder Tempel dieses Kultes unversehrt aufgefunden werden konnten, gibt es sehr zum Leidwesen der Archäologen längst nicht so viele Informationen über die Gottheit Bastet, wie man sich wünschen würde. Insbesondere die Tatsache, daß die Gräber praktisch aller Bastet-Priester im Laufe der Geschichte geplündert wurden, trägt sehr zu diesem bedauerlichen Mißstand bei.

Aus diesem Grund erregte ein Zufallsfund im Januar des Jahres 1920 das Aufsehen der Ägyptologen in aller Welt. Dieser Fund wurde, entgegen aller Erwartungen, im Nil selbst gemacht, und zwar, sehr zur Überraschung aller Experten, südlich von Kairo, also über Kanäle und Fluß fast 100 Kilometer von den Stätten des alten Per-Bastet entfernt!

Mr. Labdoulla: Schildern Sie mir bitte, wie sie den Gegenstand fanden.

Mr. Tibur: Wir hatten den Kran nach einiger Mühe verankern können und beim vierten oder fünften Versuch hing das Wrack am Haken. Als wir es ans Ufer zogen, bemerkte ich an der Reling einen eigenartigen Gegenstand. Zuerst hab' ich gedacht, es wäre eine Leiche, aber dafür war das Ding zu klein.

Mr. Labdoulla: Beschreiben Sie mir den Gegenstand.

Mr. Tibur: Nun, er sah aus wie eine Kinderkrippe oder sowas. Ich nahm es dann vorsichtig von der Reling herunter und wischte den Schlamm beiseite. Darunter entdeckte ich dann die Zeichen.

Mr. Labdoulla: Sie meinen Hieroglyphen.

Mr. Tibur: Ich habe keine Ahnung, welche Zeichen das waren.

Mr. Labdoulla: Nun, Mr. Tibur, Sie lügen, denn nach meinen Informationen wußten Sie nicht nur, daß es sich um Hieroglyphen handelte, sondern auch, daß Sie es mit einem antiken Artefakt zu tun hatten. Trotzdem versuchten Sie, den Gegenstand auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen.

Euer Ehren, ich habe keine weiteren Fragen an den Angeklagten.

- Auszug aus einem Gerichtsprotokoll vom 17.8.1920

Bei der Bergung eines verunglückten Schiffes wurde eine bemerkenswert gut erhaltene Katzenmumie gefunden. Die Hieroglyphen, die in das hölzerne Rükkenbrett der Mumie eingearbeitet waren, wiesen relativ eindeutig darauf hin, daß die Katze im Laufe der 4 Dynastie irgendwo in der Nähe von Per-Bastet mumifiziert worden sein muß.

Das kam einer kleinen Sensation gleich. Bis zum Januar des Jahres 1920 hätte jeder Archäologe Stein und Bein geschworen, daß die Sitte, Tiere auf die gleiche, perfekte Art und Weise zu mumifizieren wie Menschen, frühestens während des Mittleren Reiches, d.h. ab der 11. Dynastie Einzug in die Kultur der Ägypter fand.

Wie man sich leicht denken kann, spaltete der Fund die Fachwelt demzufolge in zwei Lager. Die einen waren für eine komplette Revision der bis dahin bestehenden Theorien über die Kunstfertigkeit der Tiermumifizierung, die anderen betrachteten die Mumie oder die darauf angebrachten Hieroglyphen als simple Fälschung.

Drei Wächter,
Wachet, wachet, wachet über Mj-hr-pr
- Hieroglyphen-Schrift auf Katzenmumie
(Raum 2, Vitrine 11, Obergeschoß)

Für jene, die den Hieroglyphen Glauben schenkten, eröffnete dies natürlich auch völlig neue Perspektiven in Bezug auf die Bastet-Kultur. Die aus der späteren 12. Dynastie bekannten Tiermumien wurden fast ausnahmslos in Gräbern oder gigantischen Tierfriedhöfen gefunden, und die Inschrift auf der im Nil gefundenen Mumie deutete darauf hin, daß es sich nur um einen von insgesamt drei »Wächtern« handelte, die wahrscheinlich keine andere Funktion hatten, als das Grab eines gewissen »Maj-her-peri« zu schützen. Sollte man hier auf eine Spur gestoßen sein, die letztendlich zum Grab eines Bastet-Priesters führen würde?

Nach dem Fundort der Mumie zu schließen, mußte dieses Grab irgendwo am Oberlauf des Nils liegen, denn warum sonst hätte jemand eine in Per-Bastet mumifizierte Katze nilaufwärts bringen sollen, wenn nicht auch das zugehörige Grab dort läge.

Die meisten Anhänger dieser Theorie gingen davon aus, daß die Katzenmumie aus dem Nil beim Transport zum Grab verloren ging, eine Annahme, die nicht ganz unbegründet ist, da in unmittelbarer Nähe der Fundstelle wenig später die Trümmer eines antiken Schiffes gefunden wurden.

Das Hauptargument, das gegen die Existenz eines solchen Grabes südlich von Kairo sprach, lautete natürlich: Warum hätte der Priester Maj-her-peri so weit entfernt von seiner Wirkungsstätte begraben werden sollen?

Mit ein wenig Glück und Hartnäckigkeit werden die Charaktere auch dieses kleine Rätsel aufklären, dessen Lösung an dieser Stelle noch nicht verraten werden soll. Wie man sehen wird, ergibt sich ihre wesentliche Aufgabe jedoch aus der Geschichte jenes Maj-her-peris, der einstmals ein getreuer Priester der Gottkatze gewesen war, einstmals ...

Das Unterfangen, Maj-her-peris Grab zu finden erschien zunächst völlig hoffnungslos, und so setzten nur einige außerordentlich hartnäckige Gelehrte die Suche nach der Ruhestätte dieses Bastet-Priesters fort, unter ihnen auch der deutsche Archäologe Mohr. Er war es, der schließlich ein Pergament aufspüren konnte, das ihn zwar nicht direkt zum Grab, aber zumindest in dessen Nähe führte.

Der Zweck der Gesandschaft war unbekannt. Sie kamen auf dem Nil und brachten mancherlei Waren von ungewisser Herkunft. Sie gingen an Land und verschwanden. Als sie wiederkehrten, verspotteten uns ihre Frauen.

- Inschrift aus der 4. Dynastie, gefunden 1911 bei Dahschur

In dieser Inschrift ist die Rede davon, daß jemand von Frauen im Rahmen eines Ritus verspottet wird, ein typisches Ritual der frühen Feste zu Ehren Bastets. Mohr ging aufgrund dieses Hinweises deshalb davon aus, daß das Grab irgendwo in der Nähe von Dahschur liegen muß, und überprüfte konsequenterweise in den folgenden Jahren alle Bauwerke, die im fraglichen Zeitraum, der 4. Dynastie, in dieser Gegend errichtet worden waren. Er setzte diese monumentale Aufgabe unverdrossen über mehrere Jahre fort und bemühte sich gleichzeitit darum, herauszufinden, warum gerade Maj-her-peri von allen Bastet-Priestern jener Zeit nicht in der Nähe Per-Bastets beigesetzt worden war.

Professor Mohr würde noch lange Jahre vergeblich suchen, wenn nicht erneut der Zufall zuschlagen würde, denn er sucht ... auf der falschen Seite des Nils. Ein verständlicher Irrtum, denn alle bedeutenden Bauwerke der ägyptischen Geschichte liegen westlich des Nils, Maj-her-peris Ruhestätte dagegen liegt, wie hier bereits verraten werden soll, östlich des Nils.

Professor Mohr wird das Grab zusammen mit den Charakteren im Laufe dieses Abenteuers finden, und vielleicht werden sie zusammen auch herausfinden, warum Maj-her-peri nicht in der Nähe Per-Bastets beigesetzt wurde. Sollten sie allerdings an diesem Rätsel scheitern, so dürfte ihr Versagen zu den denkbar schwersten Konsequenzen für das moderne Ägypten, ja vielleicht sogar für die ganze Welt führen.

Informationen des Spielleiters

Maj-her-peri war einstmals Hohepriester der Göttin Bastet, und so war es ihm vergönnt, mittels eines speziellen Weihrauches in die Traumlande zu reisen und von Angesicht zu Angesicht zu seiner Göttin zu beten. Es war wohl die zweite, vielleicht auch die dritte Reise, während welcher der Priester unglückseligerweise in die Fänge eines anderen Gottes geriet, in die Fänge jenes Wesens, das nur auf der Grenze zwischen Wachheit und Schlaf existieren kann. Hypnos, der Gott des Schlafes, sah, berührte und »veränderte« Maj-her-peri, der sich daraufhin von Bastet abwand und die Göttin der Katzen verhöhnte. Die Strafe folgte auf dem Fuß:

»Ihr habt ihn aufgefressen?« fragte der kleine Naseweis den General verblüfft. Der Graubart sah den Jungen kurz an, blinzelte dann schläfrig in die Sonne, bis sich seine tiefgrünen Pupillen zu zwei scharfen Schlitzen verengt hatten und antwortete dann, »Ja, mein Sohn, ja, das haben wir getan, denn niemand verhöhnt unsere Herrin ungestraft, niemand, mein Sohn.«

- ein Gespräch am Nachmittag, irgendwo in Ulthar

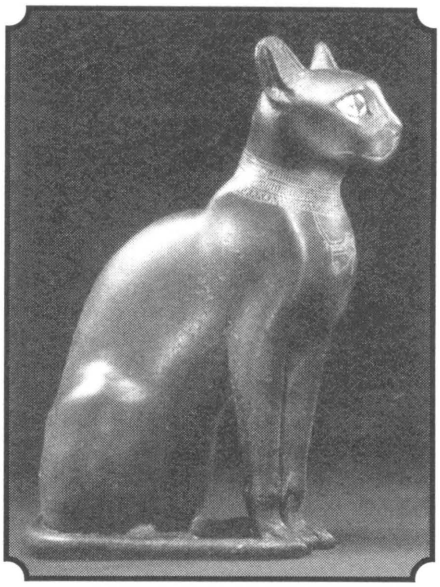
Maj-her-peris Traumselbst wurde von den Katzen der Göttin vernichtet. Er unternahm daraufhin einen Versuch, physisch in die Traumlande hinüberzuwechseln, um noch einmal mit Hypnos Kontakt aufzunehmen - hierbei wurde auch sein physisches Selbst vom Gott des Schlafes verwandelt - doch war er schon bald darauf gezwungen, in die Wache Welt zu fliehen, um nicht von den Kriegern der Gottkatze getötet zu werden.

Maj-her-peri wagte es fortan nicht mehr, in die Traumlande zu reisen und schmiedete einen Plan, die Welt der Träume mit der Wachen Welt zu verschmelzen, um so den Machtbereich seines Gottes enorm auszuweiten - und so vielleicht die Gottkatze selbst zu vernichten! Es war der Plan eines Wahnsinnigen, doch er hatte einen mächtigen Verbündeten, Hypnos selbst.

Es dauerte Jahre, bis einige der niederen Bastet-Priester herausgefunden hatten, daß Maj-her-peri sich von Bastet abgewendet hatte und einem dunkleren Gott anhing. Sie konnten seine Untreue jedoch nicht beweisen, und ihre Versuche, ihn zu töten, scheiterten ausnahmslos, denn die Verwandlung, die Hypnos während seines letzten Besuches in den Traumlanden bei ihm bewirkt hatte, ließ weder Gift noch Dolch seine Wirkung tun, Maj-her-peri schien unsterblich geworden zu sein. So entschlossen sich die Getreuen nach mehreren mißlungenen Mordanschlägen, den Hohepriester zu entführen und lebendig einzumauern.

Bei der Vorbereitung ihres Planes gewannen sie die Unterstützung des großen Cheops. Dieser hatte auf einer Pyramide bei Dahschur ein magisches Zeichen, das Auge von Licht und Dunkelheit, anbringen lassen, um den dunklen Nyarlathotep zu bannen. Der Pharao schlug den Getreuen vor, Maj-her-peri im Einflußbereich dieses magischen Zeichens einzumauern, und fand auch den Ort, der sich hierfür eignete, den Sadd el-Karafa, einen gerade im Bau befindlichen Staudamm im Wadi Geraui in der Nähe des heutigen Heluans. Niemand würde dort ein »Grab« vermuten, und welcher Grabräuber würde einen Stollen in das Mauerwerk eines Staudammes treiben?

Der Plan gelang, wenn auch nur knapp - Bastet selbst schickte ihren Getreuen *Die Drei Gesandten*, drei mächtige Wesen, die jedoch von Maj-her-peri getötet wurden.



Katzenstatue zu Ehren der Göttin Bastet

Der abtrünnige Priester wurde hierbei selbst jedoch so weit geschwächt, daß es den Getreuen gelang, ihn zu überwältigen und zu verschleppen.

Sie brachten den Priester zum Sadd el-Karafa, um ihn dort ohne Wissen der örtlichen Machthaber im Fundament des bereits teilweise fertiggestellen Staudammes einzumauern. Nachdem einer der Getreuen bei der Vernichtung eines persönlichen Gegenstandes des Priesters von einem automatisch herbeibeschworenen Wesen in Stücke gerissen worden war, zogen sie es vor, die restlichen Artefakte des Priesters in die Abschlußwand seines Grabes einzumauern, um weitere Katastrophen zu vermeiden.

Kurz darauf mumifizierten die Getreuen die sterblichen Überreste der drei von Bastet entsandten Wesen, um sie als Wächter über Maj-her-peris letzte Ruhestätte einzusetzen.

Als die drei Gesandten zum Sadd el-Karafa gebracht werden sollten, sank das Schiff auf dem Nil und nur zwei der Katzenmumien konnten gerettet werden. Da die Arbeiten am Damm nicht weiter verzögert werden durften, ohne Verdacht zu erregen, entschlossen sich die Getreuen, das Grab von nur zwei der drei Mumien bewachen zu lassen.

Dies sind die drei Katzenmumien, mit denen es die Charaktere im Laufe des Abenteuers zu tun bekommen werden. Wider Erwarten verfügen diese Wesen auch heute noch über eine bemerkenswerte Fähigkeit, durch welche die Charaktere in Schwierigkeiten geraten könnten (siehe »Der Ruf der Katze«).

Die Wirkung des Auges von Licht und Dunkelheit war nicht so stark, wie sich die Getreuen erhofft hatten, doch immer noch stark genug, um einen Ausbruch des Priesters aus seinem Kerker zu verhindern. Doch auch wenn sein Körper starb, sein Geist blieb am Leben und lauerte über seiner dahinrottenden Leiche in der Dunkelheit seines Kerkers, auf jene, die da kommen werden, die da kommen müssen ...

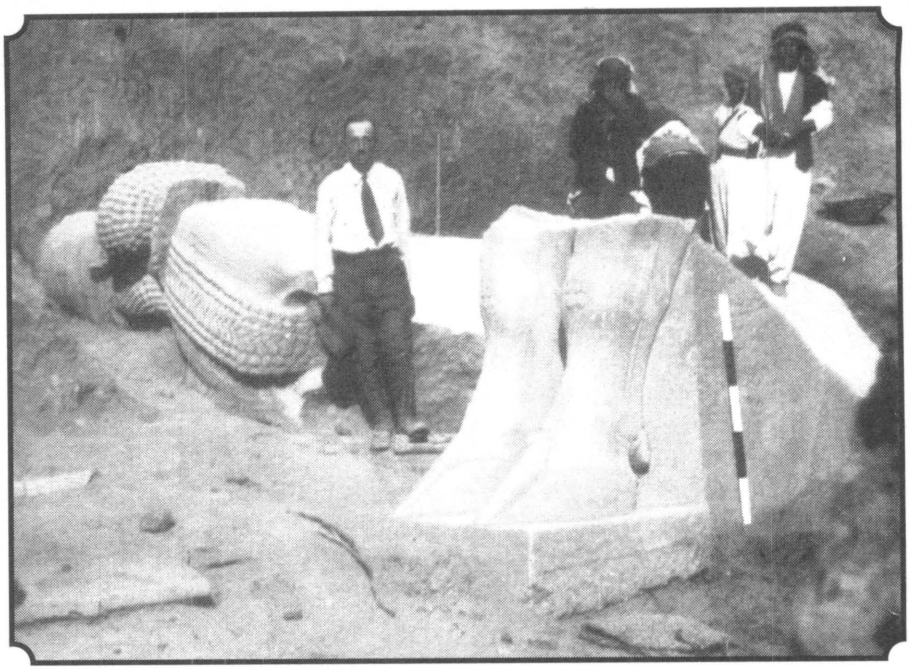
Zusammenfassung des Szenarios

Die Charaktere werden zusammen mit Professor Mohr die Ruhestätte Maj-her-peris finden und damit auch seinen seit Ewigkeiten dort lauernden Geist. Sobald sie das Grab öffnen, wird sich der Geist des Priesters fragmentarisch in das Bewußtsein aller Anwesenden einnisten (unter anderem werden auch einige der Spielercharaktere mit dem Bewußtsein Maj-her-peris »infiziert«).

Maj-her-peri wird dann in der Folge den Versuch unternehmen, seinen zu Lebzeiten gefaßten Plan, die Traumlande mit der Wachen Welt zu verschmelzen, in die Tat umzusetzen. Er wird sich hierbei der Körper jener Charaktere bedienen, in deren Bewußtsein er sich eingenistet hat und sie so zum Werkzeug seiner Rache machen.

Die Aufgabe der Charaktere besteht darin, rechtzeitig zu realisieren, daß sie selbst die Ursache allen Übels sind, und herauszufinden, was Maj-her-peri vor hat, um es letztendlich zu verhindern.

Allerdings ist der Geist nicht der einzige Gegner, mit dem sie es während des Szenarios zu tun bekommen, denn sobald die drei Gesandten (die drei Katzenmumien) wieder vereint sind, werden sie in das Geschehen eingreifen, um Maj-her-peri zu vernichten, wodurch die Charaktere selbst in ernsthafte Lebensgefahr geraten werden (siehe »Der Ruf der Katze«).



Professor Mohr bei einer seiner Ausgrabungen

Die Charaktere erhalten Gelegenheit, zumindest diese Gefahr zu bewältigen, indem sie in die Traumlande reisen und sich dort mit Bastet arrangieren. Währenddessen stellt Maj-her-peri den ersten Kontakt zu den Traumlanden her, der innerhalb weniger Tage zu der vom Priester beabsichtigten Verschmelzung führen wird, ein Zeitraum, während dem die Naturgesetze in der Umgebung von Kairo langsam aber sicher auf den Kopf gestellt werden.

Die Abenteurer tun ihr Bestes, den Kontakt zu den Traumlanden zu unterbrechen und erlangen hierbei sogar die Unterstützung der ägyptischen Behörden. Gleichzeitig unternimmt Maj-her-peri Alles, sie zu vernichten, während er sich sukzessive aus ihrem Bewußtsein zurückzieht und sich auf einen einzelnen Charakter konzentriert, um diesen vollständig zu übernehmen und so neu geboren zu werden.

Einige Anmerkungen

Im folgenden wird davon ausgegangen, daß die Charaktere aus Deutschland stammen. Dies ist nicht absolut notwendig, bietet sich jedoch an, da Professor Mohr, ein zentraler Charakter des Szenarios, ebenfalls Deutscher ist.

Das Szenario kann zu einem beliebigen Zeitpunkt beginnen, solange es nach 1920 spielt, da die erste Katzenmumie erst in diesem Jahr im Nil gefunden wird (gegebenenfalls kann der Spielleiter dieses Ereignis auch vorverlegen). Der Spielleiter sollte bedenken, daß Ägypten erst im Jahre 1922 zum unabhängigen Königreich wurde und vorher unter britischer Verwaltung stand. Dies wirkt sich allerdings nur bei Gelegenheiten aus, bei denen die Charaktere mit den Behörden zusammenarbeiten.

Informationen der Spieler

Heluan bildet den Ausgangspunkt für dieses Abenteuer, weshalb die erste Aufgabe des Spielleiters darin besteht, die Charaktere an diesen Ort zu bringen, möglichst zu einem Zeitpunkt, zu dem sie zumindest für die nächsten zwei bis drei Wochen frei über ihre Zeit verfügen können. Hierzu bieten sich diverse Vorgehensweisen an:

- In dem Abenteuer »Schlangentänzer« können die Abenteurer die Adresse Prof. Mohrs zugespielt bekommen und ihn auf diesem Wege kennengelernt haben.

- Heluan besitzt einen gewissen Ruf als Heilbad, so daß man das Abenteuer starten kann, indem man davon ausgeht, daß es sich bei den Charakteren schlicht um Personen handelt, die sich hier während eines Erholungsaufenthaltes kennenlernen. Auf diese Weise finden sie dann durch ihre gemeinsamen Erlebnisse während des Szenarios zueinander, im übrigen auch eine gute Gelegenheit, das Rollenspiel zwischen den Charakteren selbst zu üben (wer weiß, welch schreckliche Geheimnisse der neue Bekannte eines Charakters mit sich herumträgt). Vielleicht erholen sie sich hier aber auch von den Strapazen eines anderen Abenteuers.

- Heluan bietet sich auch als Ziel für eine Dampferfahrt auf dem Nil an, an der die Charaktere vielleicht innerhalb einer größeren Reisegruppe teilgenommen haben; vielleicht geht der Dampfer bei Heluan für eine Woche vor Anker, so daß die Charaktere sich in der Umgebung umsehen können. Das Szenario sieht vor, daß die Charaktere nach den ersten entscheidenden

Szenen wieder nach Kairo zurückkehren, was sich natürlich perfekt mit der Rückfahrt des Dampfers kombinieren ließe.

Professor Mohr

Professor Mohr, ein etwas nervös wirkender Mensch mit fahrigen Händen, ist 45 Jahre alt und hat den Großteil seines Lebens in Ägypten verbracht, nachdem er an der Heidelberger Universität als Archäologe und Anthropologe promoviert hatte.

Sein Spezialgebiet ist die Kultur und der Kult um die Stadtgöttin Bastet. Sein Interesse an dieser Göttin wurde unter anderem auch durch Texte verschiedener okkulter Bücher geweckt, darunter auch Mythos-Werke, in denen er Verweise auf eine Göttin namens Bastet fand. Er nutzte insbesondere die in den Mythos-Werken vorliegenden Informationen bei seinen Forschungen, ohne seine Quellen bekannt zu geben, und avancierte gerade in den letzten Jahren zu einem anerkannten Experten auf dem Gebiet des Bastet-Kultes. Der Professor wird allerdings unter keinen Umständen preisgeben, worauf er seine Forschungen zumindest am Anfang seiner Karriere gestützt hat, und zieht es gegebenenfalls vor, etwas länger auf einen Erfolg zu warten und diesen eher durch konventionelle Forschungen und Ausgrabungen zu erreichen als durch die Auswertung weiterer Mythos-Werke.

Professor Mohr weilt zu Beginn des Abenteuers in Heluan und erholt sich dort von seinen recht anstrengenden und mühseligen Arbeiten auf der Suche nach dem Grab des Maj-her-peri.

Professor Mohr

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
10	12	12	9	16	11	18	13	65	12

Fertigkeiten: Ägyptisch sprechen & verstehen 51%, Ägyptisch lesen & schreiben 24%, Englisch sprechen & verstehen 66%, Englisch lesen & schreiben 40%, Hieroglyphen lesen 35%, Anthropologie 78%, Archäologie 82%, Astronomie 20%, Bibliotheksnutzung 67%, Botanik 12%, Chemie 15%, Cthulhu-Mythos 4%, Diskussion 25%, Geologie 12%, Geschichtskenntnisse 37%, Okkultismus 17%, Physik 12%, Zoologie 21%

• Schließlich und endlich können die Charaktere eventuell sogar als Mitarbeiter Professor Mohrs in das Szenario einsteigen. Berufsfremde Charaktere können dann entweder einen der beiden obigen Ansätze wählen oder befinden sich bei der Gruppe auf Besuch, entweder, weil sie Bekannte unter den Mitarbeitern haben oder über die Arbeit des Professors berichten wollen. Gerade in dem Fall, daß sich Besucher bei Professor Mohr befinden, bietet sich ein Aufenthalt in Heluan geradezu an.

Das Spiel beginnt

Der Professor

Die zweite Aufgabe des Spielleiters besteht darin, die Charaktere mit Professor Mohr bekannt zu machen. Dies erledigt sich von selbst, wenn der erste oder vierte Ansatz für den Beginn des Szenarios gewählt wird, ansonsten kann man davon ausgehen, daß der Professor sich in Heluan ein wenig von den Strapazen seiner Arbeit erholt, es sich jedoch trotzdem nicht nehmen läßt, von seinen Forschungen zu erzählen.

Auf diese Weise erhalten die Charaktere von Mohr alle Informationen über die Göttin Bastet, die Katzenmumien und das Grab des Maj-her-peri, zumindest soweit diese den Archäologen der Wachen Welt bekannt sind.

»...das Grab des Maj-her-peri muß sich also irgendwo am Nil befinden, südlich von Kairo. Nun, das ist wahrhaftig nicht besonders vielversprechend, aber es muß schon ein repräsentatives Grabmal sein, anbetrachts der Bedeutung dieses Mannes. Ich habe schon eine Liste von potentiellen Bauwerken, die alle in der Zeit errichtet wurden, zu der Maj-her-peri wahrscheinlich verstarb. Es gibt sogar einige obskure Hinweise darauf, daß Cheops selbst etwas mit der Errichtung oder der Auswahl des Grabmals zu tun hatte.«

- Professor Mohr doziert

Während seiner Erläuterungen nimmt Professor Mohr eine Serviette zur Hand und zeichnet den Charakteren eine Skizze der im Nil gefundenen Katzenmumie auf. Er wird die Serviette später einfach auf dem Tisch liegen lassen.

Mit einem FW:Verborgenes erkennen oder dem erfolgreichen RW:Idee eines besonders aufmerksamen Charakters, wird ihnen ein Einheimischer auffallen, der sich offensichtlich für das Gespräch interessiert, dann jedoch unvermittelt verschwindet. Das einzige, woran sich die Charaktere später noch erinnern können, ist der Umstand, daß der Mann außergewöhnlich dichte Augenbrauen besaß.

Der große Gagliari

Monsieur Gagliari, sein richtiger Name lautet Claude Moulin, stammt aus Frankreich und hat dort mit seinen Hypnose-Künsten schon bemerkenswerte Erfolge erzielen können. Einige seiner Kunststücke werden unter »Der Hypnotiseur« (S. 14) erläutert.

Wie man an seiner Beschreibung erkennen kann, könnte sich dieser Mann zu einem wertvollen Verbündeten der Charaktere entwickeln, sofern es sich nicht um einen Schwindler handelt (was ganz im Belieben des Spielleiters liegt). Allerdings werden die Charaktere die Verbindung zu ihm selbst herstellen müssen.

Muhandi

Muhandi, ein beim Staat angestellter Ingenieur, wurde damit beauftragt, die Standfestigkeit der Ruinen eines alten Staudammes zu prüfen, des Sadd el Karafa im Wadi Geraui! Bei dieser Gelegenheit stieß er zusammen mit seinem Assistenten Kechnet auf eine kleine Kammer, in der zwei ei-

Die Grabräuber

Muhandi und Kechnet sind beide gebürtige Ägypter. Sie fanden im Staudamm des Wadi Geraui zwei Katzenmumien, die sie zu einem möglichst günstigen Preis losschlagen wollen. Muhandi besitzt für einen Einheimischen bemerkenswert dichte Augenbrauen, während Kechnet eher durch sein hageres Aussehen und seine dunkle Hautfarbe auffallen wird.

Muhandi ist der Vorgesetzte Kechnets und trifft alle Entscheidungen, Kechnet fügt sich widerspruchslos und hofft dabei inständig, nicht in Schwierigkeiten zu kommen.

Muhandi, Ingenieur

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
12	16	12	14	14	10	13	10	50	14

Waffe	Attacke	Schaden
Faust	65%	W3

Fertigkeiten: Deutsch lesen & schreiben 29%, Deutsch sprechen & verstehen 18%, Archäologie 8%, Autofahren 45%, Chemie 12%, Geologie 45%, Großgeräte bedienen (Kran) 55%, Karten zeichnen 42%, Mechanische Reparaturen 72%, Physik 10%, Spurensuche 32%, Überreden 34%, Verborgenes erkennen 27%

Kechnet, Assistent

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
8	13	11	16	12	12	7	9	45	12

Waffe	Attacke	Schaden
Messer	45%	W6

Fertigkeiten: Autofahren 59%, Geologie 15%, Karten zeichnen 22%, Mechanische Reparaturen 60%, Spurensuche 32%, Verborgenes erkennen 65%

genartige, etwa einen Meter lange Artefakte ruhten, gerade jene Katzenmumien, die das Grab Maj-her-peris bewachten. Muhandi witterte eine Chance, Geld aus der Sache herauszuschlagen, und begab sich nach Heluan, um dort einen Käufer für die Mumien zu finden. Er war der Mann mit den »dichten Augenbrauen«, der das Gespräch der Charaktere mit Professor Mohr belauschte.

Haben die Charaktere die Serviette auf dem Tisch liegen lassen, auf der Mohr die Skizze der Mumie anfertigte, nimmt Muhandi sie an sich und bemerkt sofort die Ähnlichkeit mit den von ihm gefundenen Mumien. Er hat seinen Käufer gefunden.

Der Hypnotiseur

Moulin, ein gebürtiger Franzose, begann seine Karriere als leidlicher Zauberkünstler und entdeckte erst relativ spät sein Talent, andere Menschen zu beeinflussen. Seitdem reist er als der Große Gagliari, seines Zeichens Hypnotiseur, durch die Welt. Trotz seiner relativ kleinen Größe und im Alltag eher unscheinbaren Aussehens, gelingt es ihm immer wieder, das Publikum in seinen Bann zu ziehen.

Eine der beliebtesten Vorführungen Gagliaris besteht darin, einen Zuschauer aus dem Publikum zu holen und ihm durch Hypnose zu suggerieren, daß er ihm im nächsten Augenblick eine Orange zu essen geben wird. Üblicherweise holt er dann unter dem Gelächter aller Anwesenden eine Zitrone hervor, preist unter weiterem Gelächter deren hervorragende Qualität, während er sie schält und schließlich an den Hypnotisierten gibt ... der sie dann mit allen Anzeichen des Wohlbehagens verspeist, eine Vorstellung, die den Gaumen der Zuschauer offensichtlich mehr zu schaffen macht, als jenem des hypnotisierten Opfers.

Ein weiterer Trick besteht darin, einen der Zuschauer so zu hypnotisieren, daß es ihm unmöglich wird, mit einem klaren »Ja« oder »Nein« zu antworten und ihm dann Fragen aus dem Publikum vorzulegen. Derjenige, dem es gelingt, den Hypnotisierten dazu zu bringen, Ja oder Nein zu sagen, erhält eine Freifahrt auf dem Nil oder einen ähnlichen Gewinn. Der Spielleiter kann hier die Rolle des Hypnotisierten übernehmen und es den Spielern überlassen, ihn durch Fragen dazu zu bringen, Ja oder Nein zu sagen (er sollte sich Mühe geben, Gagliari hat die Nilfahrt tatsächlich noch nie spendieren müssen).

Eine dritter Trick besteht darin, einem Zuschauer ein bestimmtes Wort beizubringen, bei dessen Erwähnung er etwas bestimmtes tut. Typischerweise wählt Gagliari das Wort »Damen« und läßt das in diesem Fall männliche Opfer einfach applaudieren; er wählt dieses Trick meist sehr früh und schickt den Betreffenden wieder auf seinen Stuhl zurück, da ihm dann während seiner Vorstellung ständig ein paar Lacher sicher sind, wenn der bedauernswerte Mensch immer wieder applaudiert sobald das Wort fällt, typischerweise als einziger im Publikum und meist sehr zu seiner eigenen Verwirrung.

Es bleibt dem Spielleiter überlassen, ob Moulin mit doppelten Boden arbeitet, sprich mit Komplizen, die im Publikum sitzen, oder ... ob er tatsächlich über magische Kräfte verfügt.

Beherrscht Moulin die Kunst des Mesmerisierens, so gelingt ihm eine einfache Hypnose, wenn er einen Magiepunkt ausgibt, allerdings muß das Opfer dann bereit sein, sich hypnotisieren zu lassen. In allen anderen Fällen muß Gagliari mindestens 9 Magiepunkte ausgeben und dann eine Kraftprobe MA gegen MA ablegen, um jemanden zu hypnotisieren.

Eine Hypnose, die ein Opfer in Lebensgefahr bringt, gelingt grundsätzlich nur nach Ermessen des Spielleiters. Ein Hypnotisierter beantwortet Fragen nach besten Wissen und Gewissen, allerdings muß Gagliari für jede Frage einen Magiepunkt ausgeben und erneut eine Kraftprobe MA gegen MA bestehen. Ähnliche Regeln lassen sich vom Spielleiter bei ähnlichen Hypnoseanwendungen ohne weiteres improvisieren.

Möchte der Spielleiter den Künstler tatsächlich auf diese Weise einsetzen, so bleibt es immer noch den Spielern überlassen, auf die Idee zu verfallen, mit Gagliari zusammenzuarbeiten. In diesem Fall liegt es nahe, einen Besessenen zu hypnotisieren, um so Informatioen aus Maj-her-peris Geist herauszubekommen. Dieser könnte dann z.B. wie oben beschrieben, ausgefragt werden.

Im Extremfall kann der Spielleiter zulassen, daß Gagliari einen oder zwei der Charaktere durch Hypnose von Maj-her-peris Geist befreit, doch sobald der Priester die Gefahr erkannt hat, befindet sich der Hypnotiseur natürlich in ernsthafter Lebensgefahr. Abgesehen davon hat die Befreiung eines Charakters natürlich zur Folge, daß die anderen Besessenen noch stärker unter Maj-her-peris Einfluß geraten (da der Priester sein MA dann konzentrierter auf die Besessenen verteilt, siehe »Der abtrünnige Priester«).

Claude Moulin

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
11	8	10	15	13	11	12	16	70	9

Fertigkeiten: Deutsch lesen & schreiben 25%, Deutsch sprechen & verstehen 55%, Englisch sprechen & verstehen 65%, Ausweichen 32%, Feilschen 30%, Kreditwürdigkeit 65%, Psychologie 21%, Rhetorik 76%, Singen 45%, Taschendiebstahl 30%, Werfen 51%

Selbst wenn Muhandi die Skizze nicht zu Gesicht bekommt, reicht ihm das, was er bei dem Gespräch belauschen konnte aus, um Professor Mohr als Käufer auszuwählen (er arbeitete bereits einmal mit einem deutschen Archäologen zusammen und ist der Sprache deshalb einigermaßen mächtig). Der einzige Unterschied besteht dann darin, daß er die Serviette mit der Skizze später nicht bei sich haben wird, ein Indiz, daß es den Charakteren normalerweise erleichtern würde, ihn zu überführen.

Muhandi plant, Professor Mohr zunächst nur eine der beiden Katzenmumien zu verkaufen und dann den Preis für die zweite Mumie in die Höhe zu treiben, alles weitere zu Muhandi und Kechnet entnehme man dem Kasten »Die Grabräuber«.

Ein Angebot

Nach den ersten Gesprächen mit Professor Mohr sollten die Spieler zunächst kurz beschreiben, womit ihre Charaktere die Zeit in Heluan vorwiegend zubringen. Sie können in der Umgebung spazieren gehen, sich für diverse, mehr oder weniger unbedeutende Ruinen in der Nähe der Stadt interessieren, die Vorstellung des Hypnotiseurs genießen, das Schwimmbad nutzen, den japanischen Garten besuchen, sich massieren lassen, sich mit anderen Gästen unterhalten, Konzerte besuchen oder vielleicht auch Bridge spielen.

Eines Abends betritt Kechnet, Muhandis Assistent, das Hotel, in dem Professor Mohr und die Charaktere residieren und passt einen günstigen Moment ab, um den Professor anzusprechen, wenn dieser gerade einmal alleine ist. Bei dieser Gelegenheit übergibt er ihm einen Brief Muhandis (siehe »Der Brief«) und nötigt den Archäologen auf arabisch, ihm sofort zu folgen.

Auf der Rückseite des Briefes ist die Zeichnung eines länglichen Gegenstandes zu erkennen. Sie ähnelt der Zeichnung des Professors auf der Serviette auf verblüffende Weise. Zur Rechten ist eine Maßkette (eine Linie mit Messmarkierungen) angebracht, nach der der dargestellte Gegenstand exakt 95 cm lang sein muß.

Mohr liest den Brief und entschließt sich, den Versuch zu wagen. Er begleitet Kechnet zur Rezeption des Heilbades und läßt dort das nötige Bargeld aus dem Safe holen, um anschließend mit ihm zusammen das Hotel zu verlassen.

Auf dem Weg wird Mohr verzweifelt versuchen, einen der Charaktere insgeheim auf sich und seine Lage aufmerksam zu machen, da ihm die Situation nicht geheuer ist und er befürchtet, unter Umständen ausgeraubt zu werden. Bietet sich eine Gelegenheit hierzu, läßt er den Brief einfach irgendwo in Sichtweite eines in der Nähe befindlichen Charakters liegen.

Der Brief

Verehrter Herr,
ich weiß, daß sie interessiert in Mumien; ich habe eine für sie, ein winzig Tier; ich wünsche zu haben 200 ägyptisch Pfund; entscheiden sie sofort und kommen sie mit Mann; kein Polizei, sonst kein Geschäft; bitte wenden sie herum.

Jedem Charakter steht ein RW:MAx3 zu. Gelingt dieser Wurf, so ist er in der Lage, dem Professor sofort zu folgen. Reicht der Wurf nur für einen gelungenen RW:Glück aus, so bemerkt der Betreffende das seltsame Verhalten des Professors zwar, ist dann jedoch gerade mit etwas anderem beschäftigt. In diesem Fall müßte einem Charakter, der z.B. gerade im Schwimmbad herumplanscht, vielleicht ein FW:Schwimmen gelingen, um rechtzeitig hinauszugelangen und dem Professor zu folgen; jemand, der gerade von einem Masseur durchgewalkt wird, sollte mit einem FW: Ringen entkommen können, usw.

Liegt das Ergebnis des Wurfes über dem Glückswert, so ist der betreffende Charakter einfach nicht in der Nähe und bekommt so nichts von dem Geschehen mit.

Ein Treffen in dunkler Nacht

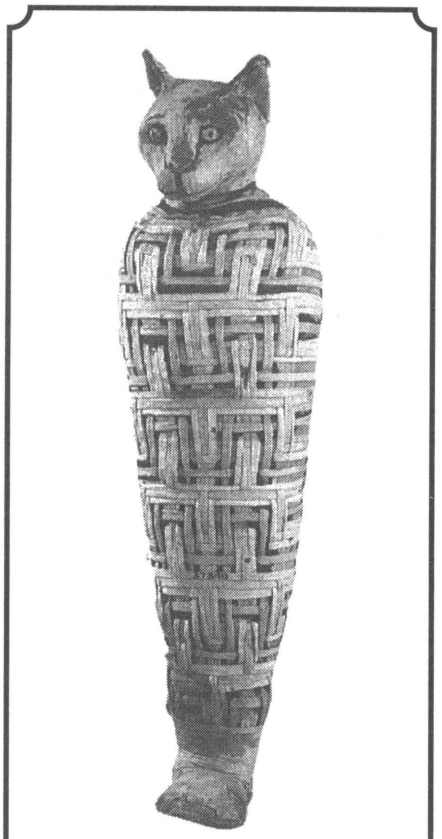
Kechnet eilt mit dem Professor durch mehrere Seitenstraßen bis zu einem in der Nähe geparkten Lastwagen. Die Charaktere werden ihnen, wenn überhaupt, zu Fuß folgen müssen, da es zu lange dauern würde, den im Hof geparkten Wagen zu holen (sofern sie überhaupt über ein Auto verfügen).

Mit einem FW:Verborgenes erkennen bemerkt einer der Charaktere, daß der Lastwagen blau lackiert ist. Mit zwei weiteren FW:Verborgenes erkennen können sie zum einen feststellen, daß es sich um einen Wagen der französischen Marke Citroen handelt und sich zum zweiten einen Teil des mit Schmutz unkenntlich gemachten Kennzeichens merken.

Da sie zu Fuß unterwegs sind, werden die Charaktere den Professor und seinen Begleiter zu diesem Zeitpunkt verlieren, es sei denn dem Charakter mit dem niedrigsten Glückswert gelingt ein RW:Glück, in diesem Fall können die Verfolger versuchen, Mirhad, einen Taxifahrer (der eigentlich schon längst Feierabend machen wollte) mit einem erfolgreichen FW:Überreden dazu zu bringen, dem Laster zu folgen (die Chance, ihn zu überreden beträgt allerdings maximal 20%, sofern sie Mirhad nicht auf Arabisch ansprechen, da er ihre Sprache nur mit maximal 20% beherrscht).

Ist auch diese Hürde genommen, können die Charaktere dem Lastwagen unbemerkt folgen, da die Scheinwerfer des Taxis schon seit längerer Zeit nicht mehr funktionieren. Letzteres hat allerdings auch zur Folge, daß der Spielleiter die Charaktere zu einem beliebigen Zeitpunkt stranden lassen kann, indem er den Wagen in der Dunkelheit bei passender Gelegenheit gegen eine Mauer setzt (Mirhad beherrscht Autofahren mit 80%, doch in der Dunkelheit wird dieser Wert auf 40% halbiert).

Gelingt Mirhad ein FW:Autofahren, so überstehen die Charaktere die ersten 15 Minuten der Fahrt und gelangen so kurz nach dem Laster zu einer Ruine in der Nähe der Stadt. Dort wartet Muhandi auf den Professor und übergibt ihm für 200 ägyptische



Die Katzenmumie

Pfund die erste Katzenmumie. Er teilt ihm kurz mit, daß er bereit ist, ihm für weitere 400 ägyptische Pfund eine zweite Mumie der gleichen Art zu verkaufen; Mohr zeigt natürlich reges Interesse, und so versichert Muhandi ihm, noch einmal Kontakt mit ihm aufzunehmen. Danach steigt er zu Kechnet in den Laster und fährt davon, während Professor Mohr mit seinem Schatz in der Dunkelheit zurückbleibt.

Gelangten die Charaktere rechtzeitig an der Ruine an, um die Szene beobachten zu können, so muß einem von ihnen ein FW:Verbergen gelingen, um nicht aufzufallen (sofern sie Muhandi und Kechnet nicht einfach festhalten wollen). Sollte ihnen dieser Wurf mißlingen, oder entkommt Muhandi nach einem Versuch der Charaktere, ihn festzunehmen, so entfällt das zweite Treffen (siehe unten).

Entschließen sich die Charaktere dazu, dem Laster zu folgen, so benötigen sie zwei FW:Autofahren, wobei der Fertigkeitswert aufgrund der defekten Scheinwerfer des Taxis halbiert wird. Mißlingt auch nur einer der Würfe, so rammen sie bereits nach fünf Minuten einen Baum oder setzen den Wagen in einen Graben.

Gelingen beide Fertigkeitswürfe, so können sie dem Laster eine halbe Stunde lang folgen, dann geht Mirhad der Treibstoff aus (er hat ihnen ja gesagt, daß er eigentlich Feierabend machen wollte) - der Laster verschwindet in der Dunkelheit.

Nach einer langen Nacht können die Charaktere dann mit je einem erfolgreichen FW:Karten zeichnen herausfinden, daß sie sich 8 km südöstlich von Heluan befinden, etwa 2 Kilometer nordwestlich vom Wadi Geraui und etwa 5 Kilometer westlich eines großen Alabasterbruches. In ihrer Nähe befinden sich eine Reihe von Dörfern, in denen sich aber keine nützlichen Informationen auftreiben lassen (Kechnet fährt zwar des öfteren nach Heluan, läßt sich aber nur selten mit dem Laster in der Nähe des Wadi Geraui sehen).

Für den Fall, daß die Charaktere bereits bei den Ruinen zuschlagen oder den Laster stoppen (letzteres gelingt, sobald ihr FW: Autofahren glückt, während Kechnet bei seinem Wurf versagt) und die beiden Grabräuber dingfest machen, wird Kechnet ängstlich und verstockt schweigen, während Muhandi versucht, sich freizukaufen, indem er verspricht, die Charaktere und Mohr kostenlos zur zweiten Mumie zu bringen. Mohr wird nur zu gerne auf diesen Vorschlag eingehen, wenn die Charaktere ihn nicht daran hindern. Alternativ können die Charaktere Kechnet mit einem FW:Rhetorik (auf arabisch) zum Reden bringen.

Entkamen die beiden Grabräuber, so können die Abenteurer nur auf das zweite Treffen hoffen. Schöpften die Grabräuber zudem Verdacht (wenn der FW:Verbergen der Charaktere beim ersten Treffen mißlang), so bleiben den Charakteren nur die in den folgenden Abschnitten erläuterten Hinweise.

Keiner der beiden Grabräuber spielt in diesem Szenario eine entscheidende Rolle, doch wäre es vorstellbar, daß Muhandi eventuell mit der zweiten Mumie flieht, wenn die Charaktere nicht umsichtig genug vorgehen. Es spricht aber nichts dagegen, wenn er dann später von der Polizei gefaßt wird (und »Die Drei Gesandten« auf diese Weise doch noch zusammenfinden).

Die Beute

Was auch immer in dieser Nacht geschieht, die Charaktere und Mohr befinden sich nun im Besitz des ersten von Muhandi entdeckten Artefaktes, das sich dann im fahlen Licht ihres Hotelzimmers tatsächlich als die Mumie einer Katze entpuppt:

Ein Brett, auf dem mit Binden umwickelt ein kleines Tier festgebunden ist. Man darf davon ausgehen, daß es sich um eine Katze handelt, insbesondere auch deshalb, weil der Kopf des Tieres hinter einer hölzernen Maske verborgen ist, die eindeutig einen Katzenkopf darstellen soll. Der Zustand der Mumie ist, gemessen an dem vermuteten Alter, bemerkenswert gut, so daß ich im Augenblick noch zweifeln muß, ob sie tatsächlich aus der vierten Dynastie stammt.

- Eintrag im Notizbuch Professor Mohrs

Mohr ist fasziniert, ebenso wie jeder Charakter, dem ein FW:Archäologie gelingt. Im Museum von Kairo steht der exakte Zwilling dieser Mumie, der an einem Januarmorgen des Jahres 1920 aus dem Nil gefischt wurde.

Mohr kann den Charakteren berichten, daß ihm der Mann für den doppelten Preis eine weitere Mumie dieser Art angeboten hat; Mohr sollte das Geld bereit halten, jemand würde dann mit ihm Kontakt aufnehmen. Alles deutet darauf hin, daß die beiden Grabräuber die Gruft des Maj-herperi gefunden haben, den die Inschrift auf dieser Mumie ist identisch mit jener auf der Mumie aus dem Nil.

Mohr wird auf jeden Fall einen seiner besten Freunde in Kairo kontaktieren, Fached Mubarak, den stellvertretenden Kurator des ägyptischen Museums; der Professor wird allerdings zögern, die Polizei selbst einzuschalten, da er auf jeden Fall abwarten möchte, bis der Mann ein weiteres Mal mit ihm Kontakt aufnimmt, um so auch an die zweite Mumie zu kommen.

Wo ist die dritte Mumie?

Gelang es den Charakteren nicht, die beiden Grabräuber zu stellen, so bleiben ihnen folgende Hinweise:

• Vielleicht erinnert sich einer der Charaktere an den Lauscher im Heilbad. Mohr hat ihn damals nicht bemerkt, doch erwähnt jemand die dichten Brauen des Mannes, so identifiziert er ihn als den Mann, der ihm in den Ruinen die erste Mumie verkaufte.

Mit dieser Beschreibung finden die Charaktere dann allerdings nur heraus, daß der Mann offensichtlich kein Gast des Hauses ist, sich aber im Laufe der letzten Woche des öfteren nach Archäologen und reichen Ausländern erkundigt habe (diese Information kostet 5 ägyptische Pfund).

• Der Laster der Marke Renault wurde in der Umgebung von Heluan schon des öfteren gesehen. Wenn die Charaktere lange genug warten und etwas Glück haben (pro Tag steht einem von ihnen ein RW:MAx1 zu, bis alle einmal gewürfelt haben), so taucht Kechnet mit dem Laster in der Stadt auf, um Einkäufe zu machen. In diesem Fall sollte es ihnen nicht schwer fallen, ihn zu verfolgen (mit einem FW:Verbergen kann sich einer der Charaktere vielleicht sogar auf der Ladefläche des Wagens verstecken).

• Der Brief an Professor Mohr war in (zugegebenermaßen schlechten) Deutsch verfaßt, was zumindest darauf hindeutet, daß der Schreiber relativ gebildet ist. Weit interessanter ist allerdings die Zeichnung auf der Rückseite, denn anhand der neben der Skizze der Mumie gezeichneten Maßkette (siehe »Der Brief«) läßt sich leicht schließen, daß der Schreiber über eine Ingenieursausbildung verfügen muß.

• Mit den Fragmenten des Kennzeichens des Lasters läßt sich (gegebenenfalls mit Mubaraks Unterstützung) in Kairo nach einiger Mühe der Besitzer ausfindig machen, das Königreich von Ägypten! Der Laster ist einer Behörde zur Sicherung archäologischer Artefakte und Bauwerke zugeteilt. Bei weiteren Nachforschungen läßt sich der Name des Ingenieurs herausfinden, der den Laster derzeit fährt, Muhandi, ebenso wie der Einsatzort, an dem er seiner Arbeit nachgeht, der Sadd el-Kafarat.

Die notwendigen Fertigkeitswürfe für diese Informationen können vom Spielleiter je nach Vorgehen der Charaktere festgelegt werden.

• Eingeklemmt zwischen der eigentlichen Mumie und dem Rückenbrett finden sich mehrere Gesteinsbrocken. Mit einem FW:Geologie oder FW:Chemie findet man heraus, daß es sich um Kalkstein handelt, der wahrscheinlich von der Verkleidung einer Pyramide oder eines vergleichbaren Bauwerks stammt.

Es gehört schon ein RW:Glück und ein erfolgreicher FW:Bibliotheksnutzung dazu, zufällig herauszufinden, daß auch Staudämme zuweilen mit Kalkstein verkleidet wurden. Selbst wenn beide Würfe gelingen, sollte der Spielleiter diese Information erst herausgeben, wenn die Charaktere sich mit den anderen Hinweisen beschäftigt haben.

Wird die Polizei eingeschaltet, so beschränkt diese sich zunächst darauf, alle Fakten festzustellen und die Mumie in Verwahrung zu nehmen. Erfährt die Polizei von dem eventuell bevorstehenden zweiten Treffen, ergreift sie allerdings eine Reihe von Maßnahmen, die zur Verhaftung Muhandis und Kechnets führen werden (siehe »Das zweite Treffen«).

Der stellvertretende Kurator

Fached Mubarak wird nur wenige Tage, nachdem Mohr ihn benachrichtigt hat, in Heluan eintreffen, möglichst noch bevor Mohr bzw. die Charaktere sich zum zweiten Mal mit den Grabräubern treffen (um so sicherzustellen, daß er später bei der Öffnung des Grabes ebenfalls anwesend ist; auf diese Weise kann der Spielleiter einen weiteren Nichtspielercharakter mit dem Geist Maj-her-peris »infizieren« und so variabler auf die Aktivitäten der Charaktere reagieren).

Mubarak ist zwar vor allem daran interessiert, die Mumien zu schützen, doch kann er den Charakteren auch sonst sehr nützlich sein, da er z.B. in Kairo über enormen Einfluß verfügt, was die Zusammenarbeit mit den Behörden sehr vereinfachen kann.

Fached Mubarak

Niemand würde darauf kommen, daß Fached Mubarak, ein tatsächlich sehr einfältig wirkender Mensch von geradezu lächerlicher Körpergröße, den Posten des stellvertretenden Kurators des ägyptischen Museums von Kairo innehaben könnte.

Fached ist bereits seit langen Jahren mit Professor Mohr befreundet, weshalb die Charaktere wie auch Mohr kaum Probleme haben werden, die Ausgrabung durchzuführen und die Artefakte zu sichern. Gleichzeitig haben die Charaktere über Mubarak Zugang zu allen eventuell notwendigen Materialien und Hilfsmitteln,

Fached Mubarak

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
13	15	7	11	17	13	17	14	70	11

Fertigkeiten: Deutsch sprechen & verstehen 43%, Englisch lesen & schreiben 48%, Englisch sprechen & verstehen 66%, Hieroglyphen lesen 41%, Anthropologie 23%, Archäologie 42%, Bibliotheksnutzung 47%, Buchführung 81%, Diskussion 55%, Geschichte 77%, Kreditwürdigkeit 89%, Rhetorik 65%

die für die Untersuchung der Artefakte notwendig werden könnten.

Dieser Umstand erlaubt es dem Spielleiter auch, den Charakteren Zugang zu den normalerweise unter Verschluß gehaltenen Werken verschiedener Bibliotheken in Kairo zu gewähren sie und so an zusätzliche Informationen oder gar Zauber gelangen zu lassen, wenn es den Charakteren z.B. nicht gelingt, die Traumlande zu besuchen oder sie generell in eine Sackgasse geraten sind. So wäre es für die Charaktere sehr günstig, wenn es ihnen gelänge, auf diese Weise den Zauber *Austreibung* zu erlernen, um sich von Maj-her-peris Geist zu befreien (dieser Zauber wird in *Cthulhu* -

Das Rollenspiel beschrieben). Diese Möglichkeit läßt sich natürlich nur solange nutzen, solange Mubarak noch am Leben ist.

Das zweite Treffen

Waren die Charaktere bei der Beschattung Kechnets vorsichtig genug (d.h. gelang ihnen der FW:Verbergen bei dem ersten Treffen), so taucht Kechnet ein paar Tage später erneut im Heilbad auf, um den Professor ein zweites Mal anzusprechen. Er besteht in diesem Fall darauf, zunächst das Geld zu sehen (400 ägyptische Pfund) und führt ihn dann hinaus. Sollte Kechnet Verdacht schöpfen, nimmt er die Beine in die Hand. Gelingt es den Charakteren, ihn nun zu fassen, so wird er sich außerordentlich kooperativ zeigen und ihnen (oder der Polizei) alles mitteilen, was er weiß, insbesondere auch, wo Muhandi auf ihn und Professor Mohr wartet, um die zweite Katzenmumie zu übergeben.

Entkommt Kechnet seinen Verfolgern, so unterrichtet er Muhandi, der in einer Seitenstraße in der Nähe des japanischen Gartens auf ihn wartet, und die beiden beschließen, sich ruhig zu verhalten und erst einmal Gras über die Sache wachsen zu lassen. Ist ihnen die Situation zu heiß, tauchen sie mit der Katzenmumie unter, werden dann jedoch im Laufe der Untersuchungen von der Polizei aufgespürt und verhaftet (sofern es den Charakteren nicht selbst gelingt, die beiden Grabräuber anhand der bekannten Hinweise ausfindig zu machen).

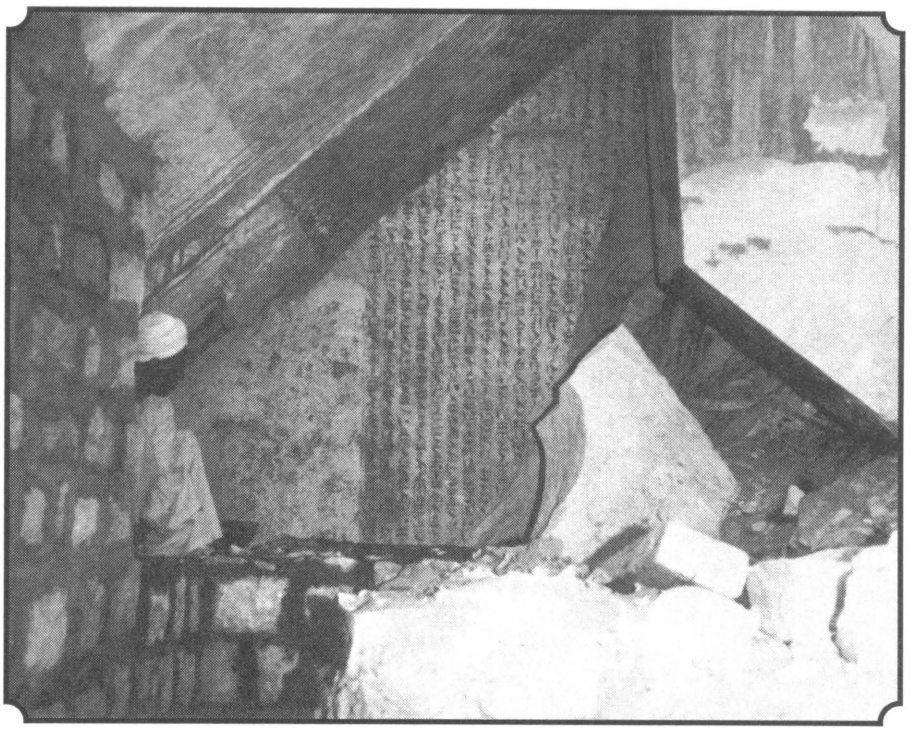
Fühlt Kechnet sich sicher, bringt er den Professor zum Treffpunkt mit Muhandi in der Nähe des japanischen Gartens. Wußte die Polizei von diesem Treffen, schlägt sie bei dieser Gelegenheit zu und verhaftet die beiden Grabräuber. Selbst wenn die Polizei nicht eingreift, wird Mohr jedoch auf jeden Fall in den Besitz der zweiten Mumie gelangen.

Die Charaktere werden Muhandi und Kechnet wahrscheinlich bei dieser Gelegenheit überrumpeln, da sie zum einen besser vorbereitet sein werden als beim ersten Treffen und zum zweiten keinen Grund mehr haben, die beiden Grabräuber zu verschonen, sobald Mohr im Besitz der zweiten Katzenmumie ist. Entkommen die beiden trotzdem aus der Stadt, kann man die Verfolgung ähnlich handhaben wie beim ersten Treffen (und dieses Mal wird den Charakteren der Treibstoff wahrscheinlich nicht ausgehen, so daß sie dem Laster der Grabräuber bis zum Sadd el-Kafara folgen können).

Muhandi hat unter diesen Umständen kein Druckmittel mehr in der Hand, wenn er von den Charakteren oder der Polizei festgenommen wird, und wird deshalb sehr kooperativ sein. Auf diese Weise oder mit Hilfe der bereits erläuterten Hinweise (insbesondere dem Kennzeichen des Lasters) sollte es den Charakteren dann gelingen, bis zum Sadd el-Kafara zu gelangen.

Sadd el-Kafara

Es war der deutsche Archäologe Schweinfurth, der diesen Staudamm etwa 10 Kilometer südöstlich von Heluan im Wadi Geraui fand. Der Damm spannte sich ursprünglich über die ganze Breite eines Tales, das von hohen Kalksteinwänden eingeschlossen ist. Das Bauwerk wurde wahrscheinlich im Laufe der 4. Dynastie errichtet und bestand, wie man noch heute sehen kann, aus aufgeschichteten Bruchsteinen, die auf der Ostseite mit behauenen Kalksteinen verkleidet waren. Er diente vorwiegend dazu, die Arbeiter in den etwa 4 Kilometer entfernten Alabasterbrüchen mit Süßwasser zu versorgen.



Die Vorkammer ist gefunden

Der Spielleiter sollte, wenn möglich, dafür sorgen, daß Mohr wie auch Mubarak anwesend sind, wenn die Charaktere hier eintreffen, was nicht allzu schwer sein dürfte, da beide stark daran interessiert sind, Maj-her-peris Grab zu finden.

Im folgenden wird davon ausgegangen, daß Muhandi und Kechnet noch auf freiem Fuß sind, ansonsten finden die Charaktere den Damm leer und verlassen vor.

Das erste, was den Charakteren auffallen wird, ist ein Lastwagen: In unmittelbarer Nähe zweier Zelte steht ein blauer, reichlich ramponiert wirkender ... Renault-Pritschenwagen.

Muhandi und Kechnet arbeiten zur Zeit auf der weitgehend zerstörten Dammkrone, doch sobald sie in ihr Lager zurückkehren, erkennt Mohr oder einer der Charaktere die beiden Grabräuber sofort wieder. Die beiden sind nicht von der schlagkräftigen Sorte (sofern der Spielleiter dies nicht ändert) und ergeben sich schnell in ihr Schicksal. Da Muhandi nun damit rechnet, daß die Charaktere die Vorkammer ohnehin lokalisieren werden, ist er geständig und zeigt ihnen, wo er die beiden Katzenmumien gefunden hat. Die zweite Mumie (sofern sie noch in seinem Besitz ist) hat er allerdings in der Nähe der beiden Zelte vergraben, doch selbst ohne seine Hilfe dauert es maximal eine halbe Stunde, die Stelle zu finden, sofern jemand die nähere Umgebung der Zelte absucht - man erkennt noch unschwer, wo die Erde umgegraben wurde. Wurde Muhandi bereits während des zweiten Treffens gefaßt, befindet sich die Mumie natürlich ohnehin bereits in den Händen der Charaktere.

Professor Mohr wäre nie auf den Gedanken gekommen, hier nach dem Grab des Maj-her-peri zu suchen und ist auch jetzt noch nicht davon überzeugt, hier etwas zu finden:

»Nein, es ist sehr unwahrscheinlich, daß der Priester hier begraben liegt, eigentlich ist es völlig ausgeschlossen. Alle bedeutenden Grabmale liegen westlich des Nils. Wahrscheinlich sind die beiden hier auf das Versteck antiker Grabräuber gestoßen, die Maj-her-peris Grab geplündert und ihre Beute auf diese Seite des Nils gebracht haben. Niemand würde einen Priester in einem Staudamm begraben.«

- Meinung eines erfahrenen Archäologen

Sollte weder Muhandi noch Kechnet anwesend sein, müssen die Charaktere den Staudamm selbst absuchen. Er hat eine Länge von ungefähr 70 Meter, ist etwas über 10 Meter hoch und ca. 45 Meter stark. Pro Stunde steht jedem Charakter ein FW:Spurensuche zu sowie ein FW:Verborgenes erkennen. Gelingen für einen Charakter insgesamt 4 dieser Würfe, so findet er die Kammer, in der sich die Mumien befanden (s. »Die Vorkammer«).

Zusätzlich muß pro Stunde ein zufällig ausgewählter Charakter einen RW:Glück bestehen. Mißlingt dieser Rettungswurf, so verliert der Betreffende 1 Trefferpunkt, weil er sich an einem spitzen Stein verletzt. Mißlingt unmittelbar darauf ein RW:GEx4, ein FW:Springen oder ein FW:Klettern (nach Wahl des Spielers), so verliert er zusätzlich noch einmal W6 Trefferpunkte, weil er den Halt verliert und abgleitet.

Die Vorkammer

Sobald einem der Charaktere die vier Fertigkeitswürfe gelungen sind oder Muhandi mit ihnen kooperiert, stoßen die Charaktere hinter einer aufgebrochenen Kalksteinfassade auf einen Hohlraum. Jeder Charakter kann ohne Probleme in diesen Hohlraum eindringen, sofern er eine GR von maximal 14 besitzt. Gegebenenfalls läßt sich der Zugang auch erweitern, eine Arbeit, die einen einzelnen Mann etwa zwei Stunden, zwei Arbeiter etwa eine Stunde in Anspruch nimmt.

Wann immer sich ein Charakter zum ersten Mal in dieser Kammer befindet (und er nicht gewarnt wird), schlägt er sich an einem hervorstehenden Stein den Kopf hart an, wenn ein RW:GEx3 mißlingt. Ganz offensichtlich wurde nicht viel Sorgfalt auf die Bearbeitung der Kammer verwendet.

Der Hohlraum bietet zunächst einen enttäuschenden Anblick, denn er ist völlig leer. Mit einem FW:Spurenlesen kann man noch die Fußspuren zweier Männer entdecken (Muhandi und Kechnet) ebenso wie die staub- und schmutzfreien Stellen, an denen die beiden Katzenmumien lagen.

Doch dann rieselt es den Forschern kalt über den Rücken, als sie die Rückwand der Kammer im Licht ihrer Laternen betrachten; im Gegensatz zu dem aus grob zusammengeschichteten Bruchsteinen bestehenden Boden und der Decke handelt es sich hier um nichts anderes als eine Mauer aus relativ ordentlich ineinander gefügten und mit Mörtel verbundenen Steinen, eine solide Mauer!

Auch Muhandi und Kechnet kennen die Mauer, doch sie hatten sehr schnell erkannt, daß umfangreiche Maßnahmen notwendig wären, um das Bauwerk zu stützen, bevor man sie einreißen kann, weshalb sie selbst vorläufig darauf verzichtet haben.

Ist Mubarak anwesend, der stellvertretende Kurator des Museums in Kairo, so gestattet er den Charakteren und Mohr, die Mauer einzureißen. Andernfalls wäre normalerweise eine offizielle Erlaubnis der Regierungsbehörden notwendig (was jedem klar sein wird, dem ein FW:Gesetzeskenntnisse gelingt), doch läßt sich Mohr mit einem FW:Diskussion gegebenenfalls auch ohne diese Erlaubnis dazu bringen, die Arbeiten sofort in Angriff zu nehmen (ein Vorgehen, das zu jener Zeit geradezu üblich war).

Es dauert etwa einen Tag, mehrere Arbeiter aus einem nahegelegenen Dorf anzuheuern, um das Holz für die Stützarbeiten heranzuschaffen und die Decke der Vorkammer zu sichern, alle notwendigen Werkzeuge liegen im Lager der Ingenieure bereit. Mohr überläßt die Organisation dieser Arbeiten gegebenenfalls den Charakteren und beschäftigt sich an diesem Tag mit der Kartografierung der Fundstelle und der Anfertigung einer Lageskizze der Vorkammer.

Die Mauer

Obwohl die Mauer zwischen der Vorkammer und dem dahinter liegenden Hohlraum nicht viel dicker als etwa einen Viertelmeter ist, dauert es doch einen ganzen Tag, bevor man ernsthaft daran gehen kann, einen Durchbruch hineinzuschlagen, da ständig die Gefahr eines Deckeneinsturzes droht. Das Holz zum Abstützen der Bruchsteinwände und -decken läßt sich jedoch tatsächlich innerhalb eines Tages aus der Umgebung herbeischaffen. Am Abend des betreffenden Tages ist es dann soweit, die Vorkammer ist gegen Einsturz gesichert.

Es bleibt den Charaktern überlassen, ob sie noch in der gleichen Nacht durch die Mauer brechen oder bis zum nächsten Morgen warten, für den weiteren Verlauf des Szenarios hat dies keine Bedeutung. Sie können entweder vor Ort übernachten oder in einem der Dörfer in der Umgebung des Wadi Geraui.

Es war nicht das vor so langer Zeit verstummte Rauschen des Wassers, es war nicht das feine Rieseln des zerfallenden Steines oder das Knacken seiner vermodernden Knochen, es waren Stimmen, fremde Stimmen zwar, aber Stimmen; das Warten war vorüber, endlich!

- Maj-her-peri

Weitere Funde

Am nächsten Morgen können die Charaktere und Mohr daran gehen, die Mauer aufzustemmen. Aufgrund des aufwendigen Holzgerüstes zur Stützung der Decke können maximal zwei Personen gleichzeitig in der Vorkammer arbeiten und sie müssen noch immer vorsichtig vorgehen, um nicht durch Steinschlag verletzt zu werden. Mohr wird darauf bestehen, daß die Charaktere oder er selbst an der Mauer arbeiten, da die einheimischen Arbeiter seiner Meinung nach nicht über die Erfahrung verfügen, die für derartige Ausgrabungen vonnöten sind (auf dieser Seite des Nils kommt es weit seltener zu Ausgrabungen als am westlichen Ufer des Flusses).

Am Nachmittag fördern die Bemühungen der Arbeitenden mehrere große Mörtelbrocken zutage, die zunächst einfach nach draußen geschafft werden. Im Tageslicht stellt Mohr oder einer der anderen Charaktere dann jedoch fest, daß in den Brocken Gegenstände eingemauert sind.

Bis auf den Krug (siehe unten) lassen sich alle Gegenstände ohne Probleme aus dem Gestein lösen (obwohl der Spielleiter der Spannung wegen einige RW:GEx2 verlangen kann).

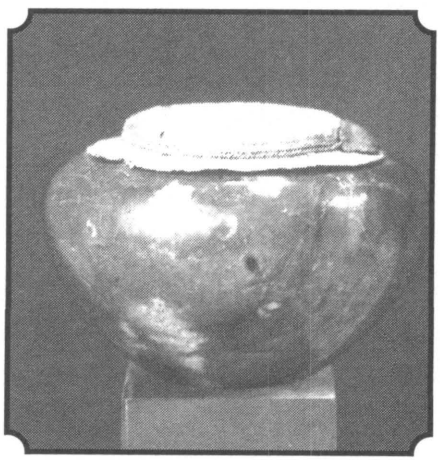
Die Weiße Maske

Die aus weißem Stein gefertigte Maske eines jungen Mannes unbekannter Herkunft. Mit einem FW:Archäologe oder auch FW:Anthropologie fällt einem der Charaktere auf, daß das Profil eindeutig an Gesichtszüge griechischer Büsten erinnert.

Einer der Getreuen, der es wagte, diese Maske aufzusetzen, wurde wahnsinnig, ein weiterer Grund dafür, daß die Getreuen es vorzogen, sich nicht mehr weiter mit Maj-her-peris persönlichen Gegenständen zu beschäftigen und sie hier mit ihm einzumauern (natürlich außerhalb seiner Reichweite).

Der Krug

Ein rotschwarz marmorierter, winziger Krug, der mit einem rötlichen Siegel verschlossen ist, das den Namenszug Maj-her-peris trägt. Der Krug zerbricht, wenn



nicht einem der Charaktere ein FW:Verborgenes erkennen und ein RW:GEx3 gelingt. Im Innern finden sich drei dunkelviolette Harzklumpen.

Ein Stein mit einem fünfzackigen Stern

Mit Hilfe dieses verzauberten Steines wollte Maj-her-peri ursprünglich Dunkeldürre herbeirufen, um sich physisch von ihnen in die Traumlande bringen zu lassen (nachdem sein Traumselbst von den Katzen Bastets aufgefressen worden war). Da er jedoch kurz darauf in den Besitz des Weißen Opals (siehe S. 21 und 25) gelangte, ließ er diesen Plan dann wieder fallen.

Diese drei Gegenstände werden unter »Die Untersuchung« (S. 23) und unter »Drei Artefakte« eingehender beschrieben.

Die Kammer

Wann immer der Spielleiter es möchte, kann er die Charaktere durch die Mauer in Maj-her-peris Verlies brechen lassen.

Er besaß keine Augen mehr, doch er fühlte, wie das Licht seine Kammer erfüllte, er fühlte die Anwesenheit von warmen lebenden, pulsierenden Menschen, doch er wartete, er wartete, er mußte sicher gehen, es mußten soviele sein, wie nur irgendmöglich, und sie würden kommen, er spürte ihren Wissendurst, ihre Neugier, wartet nur, wartet nur ...

- Maj-her-peri

Unvermittelt bricht eine kleine Öffnung in der Mauer auf, endlich, der Durchbruch steht bevor. Maj-her-peris Geist lauert nun auf die Besucher, und sobald sich mindestens vier, fünf Abenteurer in der Nähe der Vorkammer aufhalten, wird er zuschlagen.

Die Steine stürzen mit unnatürlich lautem Krachen auf den Boden und geben eine größere Öffnung frei. Den Männern schlägt ein gräßlicher Dunst entgegen, ein im wahrsten Sinne des Wortes völlig undefinierbarer Geruch. Mohr weicht erschrokken zurück, und den anderen Charakteren wird es wohl ähnlich gehen. Der Gestank ist für einen winzigen Augenblick sogar draußen im Freien wahrzunehmen, bevor er schließlich verfliegt. Jeder Charakter in der Kammer, der Vorkammer oder in unmittelbarer Nähe der Öffnung nach draußen muß einen RW:KOx5 bestehen; mißlingt dieser Wurf, so wird dem Betreffenden für mehrere Minuten übel.

Alle Beteiligten, die sich in unmittelbarer Nähe der Mauer befinden, verlieren durch den Schrecken 0/1 Punkt gS.

Ddie beim Rettungswurf gewürfelte Zahl wird auch als Kraftprobe des betreffenden Charakters benutrt, mit dem er dem MA 25 von Maj-her-peris Geist mit seinen Magiepunkten widersteht. Jeder Charakter, dessen Wurf mißlingt, bekommt ein Fragment des Bewußtseins des Priesters ab.

Mohrs Kraftprobe mißlingt auf jeden Fall, ebenso wie die von Mubarak, sofern der Spielleiter dies wünscht. In dieser Phase der Ausgrabung werden sich wahrscheinlich keine einheimischen Arbeiter mehr in der Nähe aufhalten, doch wenn der Spielleiter dies wünscht, spricht nichts dagegen, wenn auch einer der Araber von Maj-her-peris Geist infiziert wird.

Maj-her-Peri und seine Fähigkeiten werden ausführlich im Anhang (S. 39-41) beschrieben.

Erste Erkenntnisse

Nachdem sich die Charaktere ein wenig von dem Schreck erholt haben, können sie mit ihren Lampen in die Kammer hineinleuchten. Der Anblick ist überraschend und wird auch den erfahrenen Archäologen Mohr recht verblüffen.

Professor Mohr ließ den Lichtstrahl seiner Lampe langsam über den Boden wandern, bis etwas in den Lichtschein geriet, das ihm den Atem stocken ließ, ein vermoderter Klumpen, den man erst auf den zweiten Blick als den halben Totenschädel eines Mannes identifizieren konnte; es schien fast so, als wenn sich die dazugehörende Leiche gerade eben erst auf ihre skelettierten Ellenbogen erhoben hatte und ihm mit einer finsteren Augenhöhle entgegenstarrte.

- Szene beim Öffnen der »Grabstätte«

Die Kammer erscheint völlig kahl, es sind weder ein Sarkophag noch irgendwelche Grabbeigaben zu sehen, nur in der Mitte des Raumes kauert sich ein dunkles Bündel zusammen. Als der Lichtschein zu der Stelle wandert, blicken die Charaktere direkt in die toten Augen eines halbverwesten Totenschädels, die Leiche eines Mannes oder einer Frau, jedoch unter keinen Umständen die Überreste einer Mumie, wie man vielleicht hätte erwarten können. Dieser Anblick kostet jeden Charakter einmalig 0/W2 Punkte geistige Stabilität.

Die Kammer besitzt keine offensichtlichen weiteren Ausgänge, die Wände sind allen Anscheins nach grob und hastig vermauert worden, ebenso wie Boden und Decke, an manchen Stellen erscheinen die Wände eigenartig verfärbt (von Zeit zu Zeit drang hier Wasser ein, solange der Stausee noch gefüllt war). Allerdings sind auf manchen Teilen der Mauer einige Hieroglyphen angebracht.

Folgende Hinweise können den Charakteren hier weiter helfen:

Die Leiche befindet sich in einem sehr schlechten Zustand und läßt sich nur unter Schwierigkeiten transportieren. Man kann vor Ort praktisch nur erkennen, daß es sich um die Leiche eines Menschens handelt, der in einfache Gewänder gekleidet ist und in seltsam verkrümmter Stellung auf dem Boden liegt. Gelingt einem medizinisch geschulten Charakter ein FW:Verborgenes erkennen, so würde dieser aufgrund des Beckens auf einen Mann tip-

Drei Artefakte

Die Maske

Diese Maske ähnelt im Aussehen dem Opal (siehe S. 21 und 25), besteht allerdings nur scheinbar aus Stein. Tatsächlich handelt es sich um das versteinerte Holz eines Baumes aus den Traumlanden.

Die Pupillen der Augen sind kreisrunde Öffnungen, allerdings gibt es weder Schnüre noch andere Mechanismen, die die Maske auf dem Gesicht halten würde.

Bringt jemand sein Gesicht in die Nähe der Innenseite der Maske, so schießen unvermittelt feine, klebrige Fäden aus dem Innern hervor (dieser Vorgang kostet den Betreffenden 0/W6 Punkte geistige Stabilität), die sich auf der Haut festsaugen und die Maske mit überraschender Wucht auf das Gesicht pressen. Das Innere fühlt sich ekelhaft weich an und paßt sich den Gesichtskonturen nahtlos an, so daß der Träger der Maske zu ersticken droht (nach den Regeln für Ersticken). Er kann problemlos durch die Augenöffnungen sehen und ist, solange er die Maske trägt, vor einer Verwandlung durch die Lichtsäule immun.

In dem Augenblick, in dem die Maske den Träger zu ersticken droht, d.h. sobald seine Trefferpunkte unter 0 fallen würden, fällt die Maske herunter und der Betreffende erhält fast alle Trefferpunkte sofort zurück, die er durch die Maske verloren hat (er verliert mindestens einen Trefferpunkt).

Sobald die Maske herunterfällt (der Betreffende kann sie mit einem RW: GEx4 fangen), endet jedoch auch die Schutzwirkung der Maske. Befindet sich ein Charakter in diesem Augenblick noch innerhalb der Lichtsäule, benötigt er einen FW:Ausweichen, um herauszuspringen und sich so vor einer Verwandlung zu retten.

Die drei Harzklumpen

Entzünden die Charaktere einen oder mehrere dieser violetten Klumpen, so verbreitet sich ein dichter Rauch, der jeden einschlafen läßt, der sich im gleichen Raum befindet. Sobald der Klumpen verbrannt ist, wird das Traumselbst der Betreffenden direkt nach Ulthar versetzt.

Ein Stein mit einem fünfzackigen Stern

Dieser Stein erhöht die Chance, Dunkeldürre zu beschwören und zu binden, um 20% und sorgt dafür, daß sie, unabhängig von ihrer Intelligenz, jede Anweisung eines Bindenzaubers verstehen.

pen. Der Körper ist zum Teil mumifiziert (da das Staubecken nicht ständig Wasser enthielt), zum Teil durch die hier herrschende Feuchtigkeit aufgelöst (wenn das Wasser bis hierher vordrang).

Weitere Informationen lassen sich nur herausbekommen, wenn die Leiche von hier fortgebracht und genauer untersucht wird (siehe »Die Untersuchung«).

Die Wände bestehen nicht aus dem allgegenwärtigen dunklem Bruchstein, sondern aus einem helleren Material. Mit einem FW:Geologie kann man das Material als Kalkstein identifizieren (ein RW:Idee führt zu dem gleichen Ergebnis, wenn man sich vorher die Verkleidung des Dammes angesehen hat). Allerdings wurden hier kleinere Bruchstücke benutzt, offensichtlich Abfälle und Splitter.

Die Getreuen benutzen diesen Stein, weil er in handlicheren Größen vorrätig war, im Gegensatz zu den meist sehr viel massiveren Bruchsteinen.

Die Kalksteinbrocken sind mit einem einfachen, jedoch offensichtlich sehr widerstandsfähigen Mörtel zusammengefügt; die Wände erscheinen hier relativ stabil. Mit einem RW:Idee kommt einer der Charaktere darauf, daß sich wohl aus diesem Grund hier einige Gase angesammelt haben, die schließlich bei der Öffnung der Kammer frei wurden (ein weiterer RW:Idee wird jedoch klar machen, daß die Wände nicht so dicht sein können, denn immerhin muß hier auch irgendwann Wasser eingedrungen sein, wie man an den Flecken erkennen kann).

Ein Charakter, dem dagegen ein RW: MAx2 gelingt, hat das unbestimmbare Gefühl, daß es sich bei dem Gestank nicht um einen Geruch, sondern ... um eine Emotion gehandelt hat.

Auf manchen, etwas glatter bearbeiteten Teilen der Wände sind Hieroglyphen aufgemalt, von denen sich allerdings nur wenige erhalten haben. Es wurde ganz offensichtlich wenig Wert auf eine sorgfältige Darstellung gelegt.

Mit je einem FW:Hieroglyphen lesen lassen sich drei der Inschriften noch mühsam entziffern. Vor Ort lassen sie sich innerhalb einer halben Stunde etwa wie folgt übersetzen (in Klammern ist eine genauere Übersetzung angegeben, die man erhält, wenn man die Inschriften kopiert und sich in Kairo unter Benutzung zusätzlicher Literatur und einem weiteren FW: Hieroglyphen lesen ansieht):

Sklave des hellen Steins, eingesperrt,
du wirst nie leben
(Getreuer des Weißen Opals, du bist gefangen, deine Seele soll niemals aufsteigen)
- Inschrift über dem Zugang

Das Auge ruht auf Dir,
Chufu ist gegen Dich
(Das Auge der Pyramide wacht über Dich, der große Cheops selbst ist Dein Feind)
- Inschrift an der rechten Wand

Du träumst nicht mehr,
Katzen beissen dich
(Das Land der Träume ist Dir verwehrt, mögen die Katzen Dich zerreissen)
- Inschrift an der Rückwand

Suchen die Charaktere den Boden der Kammer ab, so findet einer von ihnen in einer Ecke die Überreste einer Halskette, deren massive, goldene Glieder wunderbar verarbeitet sind. Mit einem FW:Archäologie findet man heraus, daß solche Ketten von Hohepriestern der Bastet getragen wurden. Das dazu gehörende Schmuckstück wurde jedoch offensichtlich gewaltsam aus seiner Halterung entfernt (die Getreuen rissen das Schmuckstück von der Kette ab und nahmen es mit, bevor sie Maj-her-peri in der Gruft zurückließen).

Die Inschriften

Im folgenden werden die drei Inschriften in der Kammer in Hieroglyphen angegeben. Außer einer wörtlichen Übersetzung findet sich hier auch eine Textfassung. Im »Dossier: Ägypten« findet sich für die Spieler eine Version ohne Übersetzung.

Diener	Stein	weiß,	du	bist	gefangen	nicht/ niemals	wird aufsteigen	Seele	deine
Hem	*a-at*	*hedsch*	*Entek*	*em*	*dsched-hu*	*En*	*jar*	*ba*	*ek*

wachen	Auge	Pyramide	über	dich.	Cheops	großer	selbst	Feind	deiner
Sau	*iret*	*mer*	*her*	*ek*	*Chufu*	*a-a*	*dschesef*	*chefti*	*ek*

Land	Träume	verschlossen	für dich	mögen zerstören	Katzen	dich
Ta	*resuut*	*tem*	*enek*	*hedsch*	*miu*	*tu*

Nach dem Fund

Der weitere Ablauf des Abenteuers ist zunächst noch vorgezeichnet, da Mohr wie auch Mubarak sich dazu entschließen, die Artefakte möglichst schnell nach Kairo zu bringen. Insbesondere bei den beiden Katzenmumien sollen Vergleiche mit der Mumie angestellt werden, die bereits 1920 im Nil gefunden wurde.

Mubarak wird sofort nach Kairo zurückreisen, um alle notwendigen Vorkehrungen zu treffen und den anfallenden Papierkram zu erledigen. Ist dies einmal erledigt, was ungefähr zwei bis drei Tage dauert, erhält Mohr eine Benachrichtigung darüber, daß die Artefakte überführt werden können.

Obwohl einige der Charaktere zu diesem Zeitpunkt schon von Maj-her-peris Geist infiziert sind, wird dieser sich zunächst einmal ruhig verhalten, um sich an die neuen Körper zu gewöhnen und deshalb vorerst noch kaum Einfluß auf die Handlungen der Charaktere nehmen.
Der Spielleiter hat demzufolge nun etwas Zeit, sich noch einmal mit den Plänen des Priesters vertraut zu machen, während die Spieler unter sich beraten können, wie sie weiter vorgehen möchten.

Das weitere Geschehen

Die Aktivitäten der Charaktere werden im wesentlichen durch die folgenden Abschnitte abgedeckt. Diese beschreiben die Ereignisse, wie sie sich wahrscheinlich in chronologischer Folge abspielen werden. Der Spielleiter muß nur beachten, daß Maj-her-peri nur etwa zwei bis drei Tage braucht, bis er sich eingewöhnt hat; ab diesem Zeitpunkt muß darauf geachtet werden, ob er durch eine Suggestion oder Übernahme Gelegenheit erhält, seinen Plan voran zu treiben (siehe den Anhang »Der abtrünnige Priester«).

Das Szenario verläuft ab nun weitgehend linear, doch hängt seine erfolgreiche Bewältigung für die Spieler vor allem davon ab, so viele Informationen zu sammeln wie möglich, um die von Maj-her-peri geplante Verschmelzung der Traum-

Der Plan des Priesters

Ziel Maj-her-peris ist, mit Hilfe eines Rituals auf der Spitze der Cheops-Pyramide eine Lichtsäule entstehen zu lassen. Bleibt diese Säule über eine gewisse (vom Spielleiter wählbare) Zeit erhalten, kommt es zwischen einer Region der Traumlande und Gizeh in der Wachen Welt zu einer permanenten Verschmelzung (zumindest erwartet der Priester dies).

Der Plan selbst umfaßt eine ganze Reihe von Schritten. Jeder Schritt kann von dem Priester bewältigt werden, indem er die von ihm besessenen Charaktere mit Suggestionen steuert oder sie temporär durch eine Übernahme kontrolliert.

Informationen sammeln

Der Priester wird unmittelbar nach der Öffnung seines Grabes in das Bewußtsein einiger Charaktere eindringen. Er ist zu diesem Zeitpunkt aufgrund der auf ihn einstürzenden Gefühle und Gedanken der Charaktere zu verwirrt, selbst einen klaren Gedanken zu fassen, und wird sich deshalb zunächst ruhig verhalten.

In den folgenden Tagen sammelt er zum einen Informationen über die ihm so fremde Welt und bemüht sich zugleich, auszuloten, inwieweit er die Charaktere beeinflussen kann. Er ist sich zwar (noch) nicht sicher, ob er das Bewußtsein eines Besessenen vollständig ausschalten kann (Übernahme), doch zeigen ihm seine vorsichtigen Versuche, daß er sie tatsächlich etwas beeinflussen kann (Suggestion).

Flucht aus Heluan

Das *Auge von Licht und Dunkelheit* wirkt nach wie vor auf den Geist Maj-her-peris. Er fühlt sich in der Nähe dieses Artefaktes (es ist auf der Spitze der Knickpyramide von Dahschur eingelassen) außerordentlich unwohl, weshalb er versuchen wird, die von ihm besessenen Charaktere möglichst bald aus dem Wirkungskreis des magischen Zeichens zu bringen (20 km Umkreis um Dahschur).

Sollte er feststellen, daß die Charaktere ohnehin planen, sich nach Kairo zu begeben, wird sich Maj-her-peri ruhig verhalten, der Name selbst sagt ihm zwar nichts, doch scheint es sich um einen Ort irgendwo flußabwärts zu handeln, also weiter von dem Ort entfernt, von dem die Wirkung des *Auges* ausstrahlt.

Treffen die Abenteurer keine Anstalten hierzu, wird er zum ersten Mal eine vorsichtige Suggestion anwenden, um sie zum verlassen von Heluan zu bringen.

Karla machte sich langsam Sorgen, vielleicht lag tatsächlich ein Fluch über dem Grab? Sie war die erste, die vorschlug, Heluan möglichst bald zu verlassen.

- Karla hat Angst

Die Suche nach dem Weißen Opal

Maj-her-peri hat einen weiteren Grund, flußab zu reisen, denn irgendwo im Nildelta liegt Per-Bastet, und der Priester ist überzeugt, daß sich dort der Weiße Opal befindet, ein Artefakt, das er für das Ritual benötigt (s. unten). Er hat den Opal wahrscheinlich von Hypnos selbst erhalten.

Der Priester verbarg den Stein zu Lebzeiten in einer Holzkatze im Tempel der Bastet und hofft nun, diese Statue in Per-Bastet wiederfinden zu können.

Sein Problem besteht darin, herauszufinden, wo Per-Bastet heute liegt und wie er dorthin gelangt. Diese Aufgabe wird aufgrund der ihm völlig fremden Umgebung für ihn fast unlösbar sein, doch mit einiger Sicherheit werden die Charaktere ohnehin nach Per-Bastet reisen, um dort vor Ort Nachforschungen anzustellen, eine Neigung, die der Priester durch geeignete Suggestionen bestärken wird.

In einem Museum bei den Ruinen von Bastet findet sich eine Holzkatze, doch Maj-her-peris Versuch, an den Opal zu gelangen, scheitert, da es sich bei dieser Katze nur um eine Replik handelt. Das Original ist in einem Keller im Museum von Kairo verstaut, weshalb Maj-her-peri sein Vorhaben noch etwas aufschieben muß.

Behinderung der Nachforschungen

Maj-her-peri hat kein Interesse daran, daß die Charaktere etwas über seine wahre Geschichte herausbekommen. Aus diesem Grund wird er bei passender Gelegenheit wichtige Unterlagen vernichten. Weiterhin wird er versuchen, die Charaktere daran zu hindern, die Traumlande zu besuchen (da sie auch dort wertvolle Informationen in Erfahrung bringen können), indem er die Harzklumpen beiseite schafft, die ihnen den Weg dorthin öffnen.

Der Griff nach dem Opal

Die Informationen aus Per-Bastet oder die Nachforschungen über die Katzengöttin werden die Charaktere unweigerlich in das Museum von Kairo führen. Bei dieser Gelegenheit wird der Priester erfahren, wo der Opal ruht und ihn an sich bringen.

Sobald Maj-her-peri im Besitz des Opals ist, verbirgt er ihn, um in der folgenden Nacht das Ritual durchzuführen.

Die Maske

Die in Maj-her-peris Grabstätte gefundene Maske stellt ebenfalls ein nützliches, wenn auch nicht absolut notwendiges Hilfsmittel dar, das der Priester für das Ritual einsetzen kann.

Der Priester wird nur einen Versuch unternehmen, die Maske zu stehlen. Gelingt ihm dies nicht, führt er das Ritual ohne sie durch, was sich nur für denjenigen Charakter negativ auswirkt, den er dazu benutzt, das Ritual durchzuführen.

Durchführung des Rituals

Wiederum übernimmt Maj-her-peri einen der Besessenen und ersteigt mit dem Weißen Opal die Cheops-Pyramide. Dort führt er das Ritual durch, das schließlich zur Verschmelzung führen wird. Bei dieser Gelegenheit werden zwei Nachtwächter des Gizeh- Plateaus auf schreckliche Weise verwandelt, eventuell auch der Besessene, den Maj-her-peri für die Dauer des Rituals übernommen hat.

Ein Beamter der Behörden wird Zeuge des Rituals, womit die Abenteurer einen wertvollen Verbündeten in ihrem Kampf gewinnen dürften.

Verhinderung von Gegenmaßnahmen

Die Lichtsäule wird sich bis zu einem gewissen Punkt selbst verteidigen, doch Maj-her-peri wird sein Bestes tun, sie zusätzlich vor den Charakteren zu schützen. Er wird demgemäß versuchen, ihre Bemühungen zu vereiteln, bevor er sie schließlich endgültig frei gibt, um so den letzten Schritt seines Planes einzuleiten.

Eine neue Heimstatt

Maj-her-peri führt bei jedem Besessenen noch ein letztes Mal eine Übernahme durch und tut sein Bestes, den Betreffenden in Schwierigkeiten zu bringen oder ihn sich selbst töten zu lassen. Gleichzeitig gibt er das Bewußtsein eines jeden Besessenen endgültig frei, bis nur noch einer der Charaktere von ihm besessenen ist.

Die Persönlichkeit dieses letzten Charakters wird er dann (eventuell erst nach der Verschmelzung der Traumlande mit der Wachen Welt) mit dem Zauber *Bewußtseinstransfer* vernichten und seinen Körper permanent übernehmen.

lande mit der Wachen Welt zu verhindern.

Die Charaktere können sich nun ein wenig mit den kargen Fakten beschäftigen, die ihnen bis jetzt zu Verfügung stehen. Der Spielleiter kann entsprechende Informationen aus den folgenden Abschnitten entnehmen oder anhand der ihm bekannten Geschichte selbst Hinweise improvisieren.

Heluan und Umgebung

Weitere Nachforschungen am Damm

Die Charaktere, zumindest jene, die besessen sind, werden sich in der Nähe des Dammes und vor allem in Heluan selbst zunehmend unwohl fühlen und unter den Auswirkungen des magischen Zeichens zu leiden beginnen, das in etwa 20 km Entfernung auf der Knickpyramide von Dahschur eingelassen ist (Das *Auge von Licht und Dunkelheit*). Es ist deshalb nicht unwahrscheinlich, daß sie sich irgendwann nach Kairo zurückziehen werden (was ohnehin im Sinne des Szenarios wäre).

Natürlich können sie trotz ihrer Probleme vor Ort bleiben und weitere Nachforschungen am Damm anstellen, dies gilt natürlich insbesondere für jene Charaktere, die nicht vom Geist des Priesters infiziert worden sind.

Bleiben die Charaktere länger als drei Tage in der Umgebung von Heluan, so wird Maj-her-peri aktiv und setzt seine Suggestion ein, um sie langsam von hier fort zu bringen, denn immerhin leidet er am stärksten unter den Auswirkungen des magischen Zeichens.

Pro Tag, den ein Charakter am Damm verbringt, steht ihm ein FW:Verborgenes erkennen und ein RW:Glück zu. Gelingen beide Würfe, so findet er auf einem Brokken unterhalb der Vorkammer das Zeichen des Pharaos Cheops, ein Hinweis darauf, daß Cheops selbst irgendetwas mit dem Begräbnis des Priesters zu tun gehabt haben muß. Ansonsten bringen die Charaktere keine nützlichen Informationen in der Nähe des Dammes in Erfahrung.

Nachforschungen in Heluan

Jene Charaktere, die unter den Auswirkungen des *Auges von Licht und Dunkelheit* leiden, werden dies in Heluan besonders zu spüren bekommen, denn das Heilbad liegt Luftlinie nur noch etwa 15 km von der Knickpyramide auf der anderen Seite des Nils entfernt.

Die Auskünfte der Ärzte des Heilbades, die sie dann nach mehreren Untersuchungen erhalten, sind jedoch alles andere als erschöpfend, und ein medizinisch geschulter Charakter gewinnt schnell den Eindruck, daß offensichtlich niemand so recht weiß, worauf ihre Beschwerden zurückzuführen sind. Die Ärzte verschreiben ein leichtes Mittel gegen Übelkeit und verweisen ihre Patienten an einen Arzt in Kairo, Doktor Karmaletis.

Mit einem FW:Rhetorik oder auch einem FW:Krankheiten erkennen, mit dem sich einer der Charaktere als kompetent darstellt, erfährt er, daß Karmaletis nicht nur Physiologe sondern auch Psychologe ist. Es scheint fast so, als wenn die Ärzte davon ausgehen, daß die Beschwerden der Charaktere vorwiegend psychosomatisch bedingt sind.

Soweit es um das Grab des Priesters geht, werden die Charaktere in Heluan kaum allzuviel herausfinden. Gelingt jeweils ein FW:Archäologie (für den Mohr nicht zu Verfügung steht, da er mit dem Transport der Artefakte beschäftigt ist) oder ein FW:Bibliotheksnutzung, erhalten sie folgende Hinweise:

- Der Sadd el-Kafara wurde gebaut, um die Arbeiter im nahegelegenen Alabasterbruch mit Trinkwasser zu versorgen.
- Während der ersten Phase des Baues erschienen Priester des Pharaos Cheops und Abgesandte aus dem Delta des Nils am bereits gelegten Fundament und weihten es mit einem besonderem Ritual, dem keiner der Arbeiter vor Ort beiwohnen durfte.

Diese Informationen lassen sich auch in Kairo selbst mit den gleichen Fertigkeitswürfen herausfinden, wenn die Charaktere hier nicht erfolgreich sind.

Das Auge von Licht und Dunkelheit

Im Laufe der 4. Dynastie errichtete Snofru bei Dahschur die heute so berühmte Knickpyramide. Niemand ahnt, daß auf der Spitze dieses Bauwerkes ein magisches Zeichen eingelassen ist, von dem Eingeweihte vermuten, daß Cheops selbst es während seiner Regierungszeit anbringen ließ. Im Jahre 1928 wird das Schicksal und Nyarlathotep selbst zuschlagen, um dieses mächtige Siegel zu vernichten, doch heute, zu dem Zeitpunkt, als dieses Abenteuer spielt, hält es den Mythos und seine Kreaturen in 20 km Umkreis um Dahschur im Bann.

Obwohl das Zeichen tatsächlich über bemerkenswerte Kräfte verfügt, wurde seine Wirkung von den Getreuen, die den abtrünnigen Priester verschleppten und einmauerten, doch überschätzt. Mag sein, daß die Felswände in der Nähe des Dammes oder seine große Entfernung die Ausstrahlung des Auges beeinträchtigten, Maj-her-peris Geist wurde jedenfalls nicht durch das Auge auf der Pyramide vernichtet, wenn es ihn auch davon abhielt, aus seinem Kerker zu entkommen.

Obwohl die Magie des Auges nicht vollständig zur Wirkung kommt, werden die Besessenen sich außerordentlich unwohl fühlen, wenn sie sich in einem Umkreis von 20 km um die Knickpyramide aufhalten. Dieses Unwohlsein steigert sich im Laufe der Zeit bis zu gelegentlichen Kopfschmerzen, Schwindelanfällen und zeitweisen Bewußtseinsstörungen. Halten sich die Besessenen am Staudamm im Wadi Geraui auf, so sind die Symptome eher schwach ausgebildet, während sie sich in Heluan intensivieren (da das Heilbad näher bei Dahschur liegt).

Der Zustand der Betroffenen verschlechtert sich rapide, wenn sie sich Dahschur nähern; spätestens wenn sie sich der Knickpyramide und damit dem *Auge von Licht und Dunkelheit* auf mindestens 10 km nähern, ist die Wirkung so stark, daß jeder der betroffenen Charaktere unter Beklemmungen zu leiden beginnt (was ihn dann pro Tag 0/W3 Punkte geistige Stabilität kostet). Wagen sich die Besessenen bis auf Sichtweite an die Pyramide heran, so erhöht sich der Stabilitätsverlust pro Tag auf 1/W4 Punkte.

Alle Beschwerden wie auch die zum Teil extrem beklemmenden Gefühle sind rein psychosomatisch bedingt und darauf zurückzuführen, daß Maj-her-peris Geist im Bewußtsein der Betreffenden ruht. Entfernen sich die Charaktere von Dahschur, so lassen die Beschwerden rapide nach und verschwinden schließlich vollständig.

Maj-her-peri hat guten Grund, die Charaktere z.B. durch Suggestionen so weit wie möglich von diesem Ort wegzulocken, denn wann immer ein Charakter sich dem Auge von Licht und Dunkelheit nähert, wird auch das Bewußtsein des Priesters der magischen Ausstrahlung ausgesetzt. Diese Ausstrahlung kann so intensiv sein, daß er gezwungen ist, einen Besessenen endgültig frei zu geben. Um zu bestimmen, ob dies tatsächlich geschieht, setzt man das MA des Priesters (den Anteil, der dem Besessenen zugeteilt ist) gegen die aufsummierte Anzahl von Stabilitätspunkten, die der Betroffene durch das *Auge von Licht und Dunkelheit* verloren hat. Mißlingt dem Geist diese Kraftprobe, muß er den Charakter frei geben. Hierbei verteilt er das hierdurch frei werdende MA allerdings auf die anderen Besessenen (deren Chance, sich von dem Geist zu befreien, damit rapide verschlechtert).

Der Transport

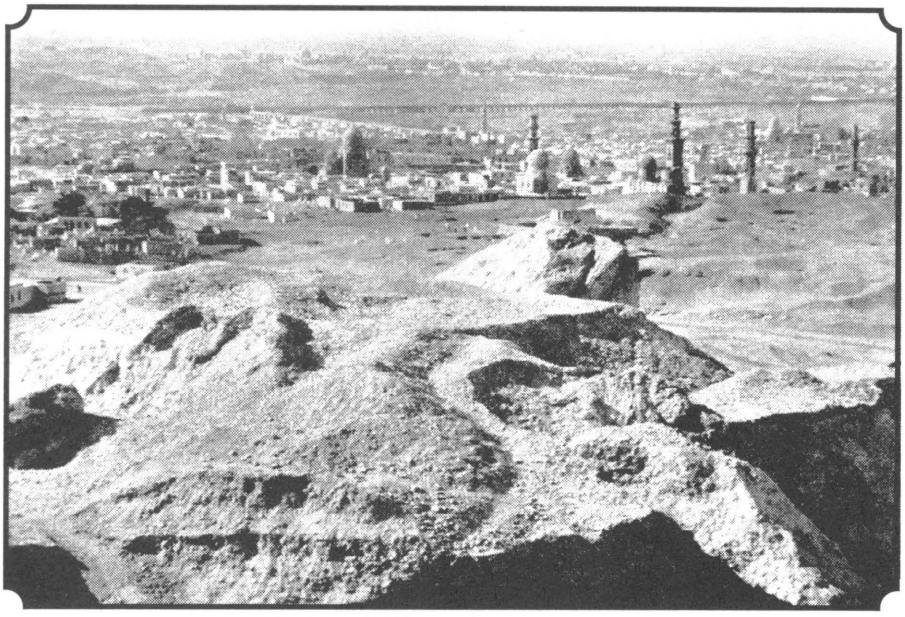
Der Transport der Artefakte gestaltet sich nicht allzu problematisch. Sie werden vor Ort von Mohr sorgfältig in Kisten verpackt und dann mit einem Lastwagen nach Heluan gebracht. Von dort aus werden sie dann per Bahn nach Kairo verschickt. Mohr, der den Transport überwacht, markiert alle Kisten mit dem Schriftzug »Kairo - Deutsches Institut für ägyptische Altertumskunde - Mohr« ... und vergißt dabei aufgrund einer Suggestion Maj-her-peris die beiden Kisten mit den Katzenmumien!

Die Angestellten der Bahngesellschaft verladen, wie angewiesen, alle markierten Kisten (damit bleiben die Behälter mit den Katzenmumien jedoch im Lagerhaus des Bahnhofs zurück). Es hängt im wesentlichen von den Charakteren ab, wann die-

ses Mißgeschick bemerkt wird (spätestens wenn Mohr in Kairo mit den Untersuchungen beginnt, wird ihm oder auch Mubarak auffallen, daß die beiden Kisten fehlen).

Kairo

Aus verschiedenen Gründen dürfte Kairo die erste Station der Charaktere sein, zum einen, weil dort die Artefakte aus dem Staudamm gelagert und untersucht werden, weil dort im ägyptischen Museum ein wahrer Schatz an Informationen auf sie wartet und zum dritten, weil die besessenen Charaktere von den Ärzten in Heluan hierher verwiesen wurden, an einen Psychologen und Arzt namens Karmaletis.



Blick auf Kairo

Professor Mohr besorgt den Charakteren Zimmer im Scheherazade, einem Hotel, das in Sichtweite des Deutschen Archäologischen Institut liegt, in dem die gefundenen Artefakte untergebracht und untersucht werden.

Ein Versäumnis

Kurz nachdem die Charaktere in Kairo eingetroffen sind, stellen Mubarak und Mohr entsetzt fest, daß die Kisten mit den Katzenmumien nicht am Bahnhof eingetroffen sind, ein unerhörtes Versäumnis und Mißgeschick. Mohr bittet einen oder mehrere der Charaktere, nach Heluan zu reisen, um dort nach den Kisten zu forschen und eventuell herauszufinden, warum sie nicht verladen worden sind. Er wird später völlig verblüfft sein, wenn sie ihm berichten, daß es im wesentlichen sein Fehler war, da er die Kisten nicht markierte. Natürlich wird ein besessener Charakter prompt wieder von Übelkeit befallen, wenn er nach Heluan zurückkehrt.

Obwohl es Maj-her-peri sehr reizen wird, bei dieser Gelegenheit einen der Charaktere dazu zu benutzen, die Mumien zu vernichten (er ahnt, daß sie ihm eventuell gefährlich werden können), ist er sich zu diesem Zeitpunkt seiner Kräfte noch nicht sicher genug, um eine hierzu notwendige Übernahme zu versuchen.

Die Kisten stehen noch immer völlig unversehrt im Lagerhaus des Bahnhofs bereit. Fragen die Charaktere bei den Angestellten nach, bemerken diese nur beleidigt, sie hätten alle markierten Kisten verladen, Professor Mohr muß vergessen haben, diese Behälter zu beschriften. Prüfen die Charaktere dies nach, stellt sich die Behauptung tatsächlich als richtig heraus.

Hören sich die Charaktere ein wenig in der Umgebung des Bahnhofs um und gelingt einem von ihnen ein FW:Arabisch sprechen wie auch ein RW:Glück, so erfährt er, daß die Katzen der Stadt sich in den letzten Nächten (in denen die Kisten hier lagerten) außerordentlich laut verhielten.

Die Untersuchung

Mit Ausnahme der Katzenmumien, die sofort in das Museum von Kairo gebracht werden, werden alle anderen Artefakte aus dem Damm in das Deutsche Institut für ägyptische Altertumskunde gebracht und dort in den Arbeitsräumen Professor Mohrs gelagert.

Die Harzklumpen im Krug, die Weiße Maske und der Stein werden in dem Kasten »Drei Artefakte« näher erläutert.

Der Krug

Im Krug (sofern er nicht während der Ausgrabung zerstört wurde) befinden sich insgesamt drei Klumpen aus einer dunkelvioletten, harzartigen Substanz, die noch sehr fein nach Kräutern duftet. Mohr verschickt einen der drei Klumpen an ein Labor in Kairo, um es dort untersuchen zu lassen. Die anderen beiden Klumpen legt er wieder in den Krug zurück. Sollten die Charaktere entsprechendes Interesse zeigen, so überläßt Mohr ihnen gerne einen der beiden restlichen Klumpen zur Untersuchung.

Die Maske

Die Untersuchung der Maske kann, wenn jemand es wagen sollte, sie aufzusetzen, zu einem Desaster führen, wie man an der Beschreibung des Artefaktes erkennen kann. Ansonsten lassen sich auch bei einer näheren Untersuchung keinerlei entscheidende Informationen über diesen Gegenstand herausfinden. Sie besteht aus einem völlig unbekannten Holz, das eigenartigerweise versteinert wirkt. Ein FW:Botanik macht schnell klar, daß dieses Holz von einem den Forschern völlig unbekannten Baum stammen muß. Mit einem FW:Traumwissen könnte einer der Charaktere allerdings darauf kommen, daß die betreffende Baumart eventuell nur in den Traumlanden wächst.

Betrachtet man sich das Gesicht der Maske näher, so verfällt einer der Charaktere auf die Vermutung, daß es sich um das Portrait eines Gottes namens Hypnos handeln könnte, sofern ihm ein FW:Cthulhu-Mythos oder ein FW:Traumwissen gelingt.

Der Stein mit dem fünfzackigen Stern

Die Untersuchung des Steins ergibt keine weiteren Aufschlüsse über seinen Sinn und Zweck. Seine Bedeutung wird nur jenen klar, denen ein FW:Cthulhu-Mythos gelingt oder die den Zauber *Beschwöre* oder *Binde Dunkeldürre* beherrschen.

Die Gliederkette

Die Gliederkette, die die Charaktere im Grab des Maj-her-peri gefunden haben, läßt sich aufgrund der darauf angebrachten Verzierungen mit einem FW:Archäologie eindeutig identifizieren, es handelt sich um eine goldene Schmuckkette, wie sie typischerweise von Priestern der Bastet getragen wurde. Sie besitzt keinerlei magischen Eigenschaften.

Die Leiche

Mohr erhält zwar vorerst keine Genehmigung, die Leiche zu sezieren, doch ergeben sich auch bei einer normalen Untersuchung mehrere Hinweise.

Zunächst einmal ist ohne Probleme zu erkennen, daß es sich um einen Mann handelt, der nur leicht bekleidet war und keinerlei Schmuckstücke trug.

Mit einem erfolgreichen RW:Idee wird einer der Charaktere auf mehrere, kaum zu identifizierende Fetzen aufmerksam, die um die Handgelenke der Leiche gewickelt sind. Beide Arme sind auf dem Rücken verschränkt, so daß man fast zwangsweise auf die Idee verfallen muß, der Mann sei gefes-

selt gewesen. Bei einer Untersuchung der Mundhöhle kommt dann tatsächlich ein Pfropf zum Vorschein, offensichtlich nichts anderes als ein Knebel!

Der Körper des Mannes weist keinerlei Verletzungen auf; soweit dies zu erkennen ist, ist kein einziger seiner Knochen gebrochen. Bei einem erfolgreichen FW:Erste Hilfe fällt jedoch auf, daß das Skelett des Mannes auf seltsame Weise verbogen und verkrümmt wirkt. Man könnte zunächst vermuten, daß es sich um die Folgen einer Knochenkrankheit handelt, doch tatsächlich ist diese Verkrümmung des Skelettes eine Folge der Verwandlung, die Hypnos bei dem Priester durchführte.

Bei einer Untersuchung des Kopfes und der Schädeldecke tropft unvermittelt eine weißliche, dünnflüssige Masse auf den Untersuchungstisch, ein Anblick, bei dem jedem übel wird, dem ein RW:gS mißlingt; alles deutet darauf hin, daß es sich um Reste der Gehirnmasse handelt, so unwahrscheinlich dies nach der langen Zeit auch scheinen mag.

Der Spielleiter kann sich noch weitere Merkwürdigkeiten im Körperbau der Leiche ausdenken, die auf die Verwandlung durch Hypnos zurückzuführen sind. Diese Verwandlung bewirkte, daß der Priester praktisch unsterblich wurde, und sie verlor erst ihre Wirkung, als der Körper dem *Auge von Licht und Dunkelheit* ausgesetzt wurde. Im Gegensatz zu seinem Körper wurde Maj-her-peris Geist allerdings nicht so stark durch das magische Siegel beeinträchtigt.

Der Doktor

Bereits wenige Stunden, nachdem die (besessenen) Charaktere Kairo erreicht haben, dürften sich auch die letzten Symptome ihrer rätselhaften Krankheit verloren haben. Entschließt sich trotzdem jemand dazu, Doktor Karmaletis aufzusuchen, so lernt er einen interessanten Mann kennen.

Karmaletis ist 37 Jahre alt und lebt schon seit mehr als 5 Jahren in Kairo. Er ist nicht nur praktizierender Arzt, sondern auch Psychologe, konzentrierte sich jedoch seit jeher auf die Behandlung körperlicher Krankheiten.

Karmaletis ist schlank, hochaufgeschossen und besitzt bemerkenswert fein geformte Hände. Er trägt ständig eine Hornbrille und ist grundsätzlich glattrasiert. Er beherrscht neben seiner Muttersprache auch diverse andere Sprachen, da er in seiner Jugend ursprünglich Linguistik studierte, bevor er sich dem Studium der Medizin und Psychologie zuwandte.

Karmaletis läßt sich zum einen dazu einsetzen, die Charaktere darauf zu bringen, daß sie von einem Geist besessen sind - natürlich lautet seine Diagnose auf »leichte Schizophrenie«. Zum anderen besitzt er mehrere Bücher, die auch für die Charaktere von Interesse sein können, insbesondere einen griechischen Gedichtband mit dem Titel »Ode an einen Gott«.

Sofern ein FW:Okkultismus gelingt, so fallen den Charakteren in der Praxis des Arztes einige Bücher auf, die man hier nicht unbedingt vermuten würde, wie z.B. »Von unaussprechlichen Kulten« und »True Magik«. Die Bücher werden den Charakteren nicht allzuviel nützen, da ihnen kaum die Zeit bleibt, sich länger mit ihnen zu beschäftigen, abgesehen davon wird Karmaletis sie nur ungern ausleihen. Wenn der Spielleiter möchte, kann er jedoch eine nützliche Information für die Charaktere in diesen Büchern bereit halten, die sich mit einem FW:Bibliotheksnutzung und einem Fertigkeitswurf für die entsprechende Sprache (deutsch bzw. englisch) finden läßt.

Doktor Karmaletis

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
14	13	17	15	16	12	16	11	55	15

Fertigkeiten: Ägyptisch sprechen & verstehen 54%, Ägyptisch lesen & schreiben 66%, Französisch sprechen & verstehen 45%, Latein lesen & schreiben 60%, Anthropologie 28%, Bibliotheksnutzung 34%, Chemie 26%, Cthulhu-Mythos 5%, Erste Hilfe 85%, Krankheiten behandeln 78%, Krankheiten erkennen 69%, Kreditwürdigkeit 55%, Linguistik 60%, Okkultismus 10%, Pharmazie 45%, Psychoanalyse 62%, Psychologie 70%, Vergiftungen behandeln 43%

Ein Gedichtband wird möglicherweise ebenfalls die Aufmerksamkeit eines Charakters auf sich ziehen, denn der Rücken ist in Form eines langgezogenen Gesichtes gestaltet. Sollte der Charakter zu einem späteren Zeitpunkt den Weißen Opal zu Gesicht bekommen, so wird er sich mit einem RW:Idee sofort an dieses Buch erinnern, und Karmaletis deswegen eventuell noch einmal besuchen; der Titel des Bandes lautet »Ode an einen Gott« (auf griechisch).

Dr. Karmaletis wird jeden seiner Patienten untersuchen, jedoch schließlich mitteilen, daß sie alle körperlich in bester Verfassung seien (soweit dies zutrifft). Abgesehen von ein paar für Touristen durchaus üblichen Darmproblemen, gegen die er einige einfache Medikamente verschreibt, sieht er keinen Anlaß zur Sorge.

Sollte sich ein Charakter von ihm auf seinen geistigen Zustand untersuchen lassen, so wird der Doktor mit einem kritisch erfolgreichen FW:Psychologie darauf aufmerksam, daß sein Patient an einer leichten Abart der Schizophrenie leidet, deren Gefährlichkeit Karmaletis ohne eine längerfristige Behandlung allerdings nur schwer einschätzen kann.

Die Cheops-Pyramide

Die Charaktere werden mit Sicherheit irgendwann einmal Gizeh besuchen oder zumindest mit jemanden über das Plateau sprechen. Hierbei wird unweigerlich die Sprache auf die größte der Pyramide kommen und auf die Tatsache, daß sie von Cheops erbaut wurde. Sobald dies geschieht (z.B. während eines Gespräches mit einem Führer oder Professor Mohr), durchflutet einen der anwesenden Besessenen ein unerklärliches Gefühl des Abscheus und Widerwillens (Maj-her-peri kann seinen Haß auf Cheops kaum unterdrücken, was sich durch eine entsprechende Projektion im Bewußtsein des Betroffenen auswirkt).

Dieser Zwischenfall ist für Maj-her-peri Anlaß genug, die Spitze der Pyramide als den Ort auszuwählen, an dem es zur Verschmelzung zwischen den Traumlanden und der Wachen Welt kommen soll. Er wird dementsprechend des öfteren eine Suggestion versuchen, um einen der Besessenen zum Plateau von Gizeh zu bringen, um die Pyramide einmal mit »eigenen« Augen zu sehen.

Das Museum von Kairo

Wann immer einer der Besessenen das Museum von Kairo besucht, besteht eine Chance, daß Maj-her-peri auf die Ausstrahlung des Weißen Opals aufmerksam wird,

Ode an einen Gott

Es handelt sich um ein sehr dünnes und offensichtlich sehr altes Buch, das im wesentlichen aus einem langen, recht unzusammenhängenden Gedicht besteht, welches allen Anscheins nach von einem namenlosen Wahnsinnigen verfaßt wurde. Gelingt ein FW:Griechisch lesen, so entdeckt der Leser jedoch zwei Zeilen, die angeblich einen Zauber darstellen sollen. Tatsächlich handelt es sich um eine Variante des Zaubers *Lavendelfarbene Kugeln von Ptath*, die sich mit einem erfolgreichen RW:Idee in weniger als einer halben Stunde erlernen läßt.

Dieser Zauber funktioniert nur in den Traumlanden oder auf der Spitze der Cheops-Pyramide, sobald Maj-her-peri das Ritual vollzogen und so den Kontakt mit den Traumlanden hergestellt hat; der Zauber ist im Folio *H.P. Lovecrafts Traumlande* beschrieben, soll jedoch hier noch einmal kurz erläutert werden:

Der Zaubernde verliert W6 Punkte geistige Stabilität und 8 Magiepunkte. Daraufhin erscheint eine faustgroße, purpur-blaßrote Kugel aus reiner Energie, die sich zielstrebig mit Bewegungsrate 4 auf das ausgewählte Ziel zubewegt und explodiert, sobald sie irgendeinen Gegenstand berührt. Hierbei richtet sie in einen Meter Umkreis 3W6 Punkte Schaden an. Kommt es zu keiner Berührung, weil das Ziel z.B. ausdauernd ausweicht, verschwindet die Kugel nach einer Stunde oder einer Minute, je nach Gutdünken des Spielleiters.

Der Weiße Opal

Im Gegensatz zu einem normalen Opal besitzt dieser Stein, der in Form eines langezogenen Gesichtes gearbeitet ist, eine fast makelos weiße, schimmernde Oberfläche.

Das dargestellte Gesicht scheint menschlich zu sein, doch der Mund und die Augenpartien lassen darauf schließen, daß der abgebildete Mensch unter schrecklichen Schmerzen leidet.

Der Stein ist etwa 15 cm lang und 4 cm breit. Die Herkunft des Steines ist nicht bekannt, doch darf man vermuten, daß Maj-her-peri den Stein von Hypnos selbst erhalten hat, um physisch in die Traumlande wechseln zu können. Der Priester hat bereits zu Lebzeiten eine besondere Beziehung zu diesem Stein entwickelt, die es ihm ermöglicht, die Ausstrahlung des Opals wahrzunehmen (in einem Umkreis von etwa 20 bis 50 Metern).

Obwohl der Opal ursprünglich dazu diente, seinen Besitzer physisch in die Traumlande zu bringen, besteht seine wesentliche Funktion heute darin, als Fokus für die Lichtsäule zu dienen, die den ersten Kontakt zwischen der Wachen Welt und den Traumlanden herstellen wird.

Wie man an der Beschreibung der Lichtsäule erkennen kann, kann diese durch die Vernichtung des Opals beseitigt werden, was letztendlich auch die von Maj-her-peri geplante Verschmelzung verhindern würde. Der Opal läßt sich durch physische Gewalt vernichten (er verfügt über ein Äquivalent von 10 Trefferpunkte, besitzt jedoch gleichzeitig eine Rüstung von 5 Punkten) oder durch den Einsatz einer Säure.

Ein Charakter, der über die Fertigkeit Chemie verfügt, könnte z.B. in der Lage sein, eine Lösung zusammenzubrauen, mit der sich der Stein auflösen liese. Gelingt ein entsprechender FW:Chemie und schaffen es die Charaktere, den Stein mit der Flüssigkeit zu benetzen, verliert dieser in der ersten Runde W6 Trefferpunkte, in der nächsten Runde dann W6-1 Trefferpunkte usw., bis die Lösung unwirksam wird (seine Rüstung wird hierbei nicht berücksichtigt).

der hier im Keller 129 ruht. Im Interesse des Spiels sollte dies jedoch erst dann geschehen, wenn die Charaktere bereits in El-Zagazig waren (siehe »Das kleine Museum«).

Es scheint geradezu unmöglich, sich auch nur einen Überblick über all die Schätze zu verschaffen, die hier lagern. Doch die Charaktere werden sich wahrscheinlich auf bestimmte Gebiete beschränken, die ihnen für ihre Nachforschungen interessant erscheinen werden.

Sadd el-Kafara, der Damm im Wadi Gerani

Um diese Information zu finden, benötigen die Charaktere neben einem FW:Archäologie auch einen RW:Glück. In diesem Fall finden sie heraus, daß der Bau zwar von den Machthabern in Heluan initiiert später dann jedoch von Cheops und einer nicht näher bezeichneten Gruppe aus Per-Bastet mitfinanziert wurde (im wesentlichen durch zusätzliche Getreidelieferungen aus dem Norden).

Der Bastet Kult

Diese Information läßt sich leicht finden, wenn die Abenteurer sich für den Kult interessieren. Es wird ein Ritual beschrieben:

Männer wie Frauen zu gleichen Teilen besteigen die Boote. Die Männer blasen ihre Pfeifen auf der Fahrt, und wo immer ihre Boote anlegen, steigen ihre Frauen aus und verhöhnen die Weiber der Dörfer, während manche andere vielerlei Unfug treiben. Dies ist die rechte Art.

- aus einem Bericht des Herodot

Für die zweite Information, deren Ursprung im übrigen außerordentlich zweifelhaft ist, benötigen die Charaktere allerdings einen FW:Hieroglyphen lesen und zusätzlich einen gelungenen FW:Bibliotheksnutzung. Beide Fertigkeitswürfe dürfen einmal pro Tag und Charakter versucht werden:

Die heiligen Flöten der Katze ruhen in Thraa im Lande Mnar.

- Fragment aus dem Bericht eines Mittelmeerreisenden

Nur ein Traumreisender wird mit den beiden Namen Thraa und Mnar etwas anfangen können und auch nur dann, wenn ihm ein FW:Traumwissen gelingt. Im Land Mnar befindet sich der Punkt, der mit der Cheops-Pyramide der Wachen Welt verschmolzen werden soll, eine Ebene in unmittelbarer Nähe des sagenhaften Kadatheron.

Thraa selbst ist eine Stadt, die die Charaktere wahrscheinlich nur dann erreichen werden, wenn sie sich der Harzklumpen bedienen, die sie in Maj-her-peris Grab gefunden haben, siehe »Ulthar« und »Drei Artefakte«.

Die Katzenmumien

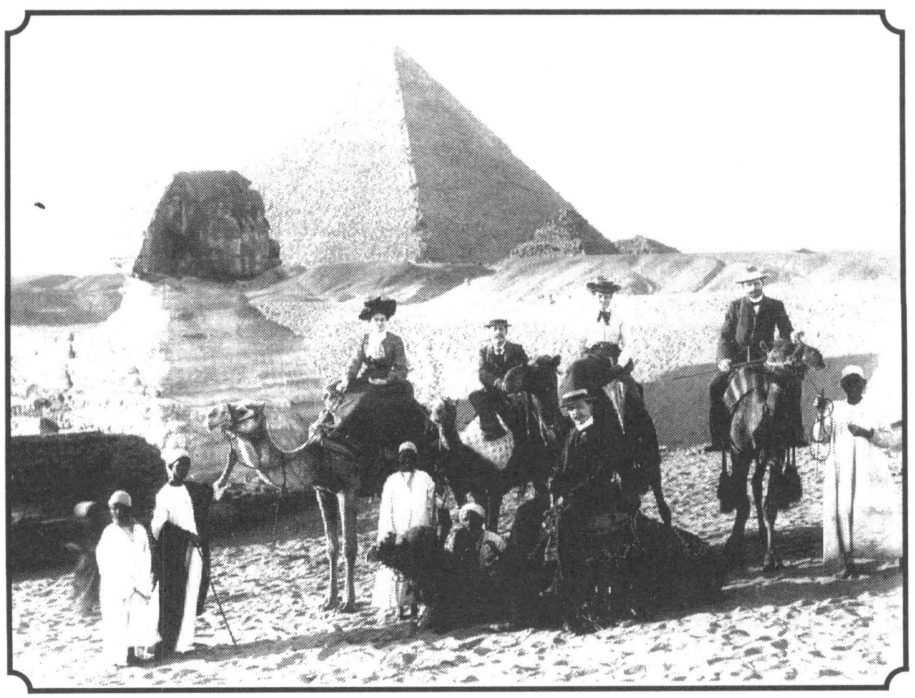
Im Gegensatz zu den anderen Artefakten wurden die Katzenmumien in einem der Arbeitsräume des Museums von Kairo gebracht, wo sie von Mohr, Mubarak und den Charakteren untersucht werden können.

Mohr ist geradezu fasziniert von den beiden Stücken und zeigt den Charakteren auch die dritte, in einer Vitrine ausgestellte Mumie dieser Art im Raum 2 des Obergeschosses des Museums. Er ist zuversichtlich, daß sich alle drei Mumien als authentisch herausstellen werden.

Dies ist ein guter Punkt, über den die Charaktere, die ein wenig Hintergrunderfahrung auf dem Gebiet besitzen, mit Mohr diskutieren können, denn offensichtlich handelt es sich bei den Kammern im Damm um kein typisches Grab und bei den Mumien also nicht um typische Grabbeigaben.

Gelingt bei einer solchen Diskussion ein FW:Psychologie, so bemerkt der Betreffende, daß Mohr zum Teil auf nicht ganz rationale Weise reagiert, offensichtlich hegt er die Befürchtung, daß seine jahrelangen Forschungen sich letztendlich als

Ein Besuch in Gizeh



sinnlos herausstellen. Gelingt demselben Charakter nach diesem Wurf noch zusätzlich ein FW:Psychoanalyse, fällt ihm eine leichte Paranoia bei Mohr auf, der anscheinend davon ausgeht, daß jedermann darauf aus ist, seine Arbeit zu diskreditieren. Inwieweit und ob sich diese Paranoia auf den Verlauf des weiteren Szenarios auswirkt, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Mit einem FW:Archäologie bekommen die Charaktere (bzw. Mohr) jeweils eine der beiden folgenden Fakten über die Mumien heraus:

- Die Mumien stammen mit hoher Wahrscheinlichkeit aus Per-Bastet
- Sie wurden anscheinend tatsächlich während der vierten Dynastie gefertigt

Mit einem FW:Zoologie können sie auch herausfinden,

- daß es sich bei den mumifizierten Tieren nicht um Haus- sondern um die kurzschwänzige Rohrkatze (felis chaus) handelt, einer inzwischen ausgestorbenen Wildkatzenart.

Mit einem FW:Erste Hilfe:

- Die Tiere wurden wahrscheinlich vergiftet. Es sind keine Verletzungen festzustellen oder Schnitte, durch die innere Organe entnommen wurden. Genaueres ließe sich natürlich nur sagen, wenn man die Mumien öffnet, wofür die Erlaubnis jedoch vorerst nicht gegeben wird (tatsächlich starben die Katzen durch einen Zauber Maj-her-peris).

Die Untersuchung der Katzen nimmt nur etwa drei Tage in Anspruch. Eine Restauration erübrigt sich, da die Katzenmumien in geradezu perfektem Zustand sind, ein Umstand, der jeden der Beteiligten immer wieder auffallen wird und Mohr einige Probleme bereitet, seine Theorie zu verteidigen, daß sie tatsächlich aus der 4. Dynastie stammen.

Die Katzenmumien werden deshalb bereits nach insgesamt vier Tagen zusammen mit der dritten Katze im Museum ausgestellt, was schon bald unerwartete Folgen nach sich ziehen wird ...

Der Ruf der Katze

In der ersten Nacht nachdem die drei Katzenmumien für die Öffentlichkeit ausgestellt werden, kommt es zu einem merkwürdigen Zwischenfall ...

Achmed ging jetzt zum zweiten Mal an den Katzenmumien vorbei, ohne genau zu wissen, was ihm an ihnen merkwürdig vorgekommen war. Als er nun sinnend im Schatten eines Sarkophags stand und noch einmal hinüber zu der im Licht seiner Lampe schimmernden Vitrine sah, begannen seine Augen sich unwillkürlich zu weiten: Die Vitrine hatte sich schlagartig mit einem Nebel gefüllt, aus dem drei anmutige Wesen mit einem pantherartigen Satz durch die Glasscheibe setzten; sie durchdrangen das Glas ohne einen Laut und setzten völlig geräuschlos auf ihren geisterhaften Pfoten auf, um sofort von der Dunkelheit der Halle verschluckt zu werden.

Ungläubig blinzelnd folgte Achmed ihnen bis in den großen Saal, dessen Decke von einer riesigen Glaskuppel gebildet wurde. Dort saßen sie, dort saßen sie und sangen hinauf zu den Sternen ...

- ein nächtlicher Zwischenfall in Raum 2

... am nächsten Morgen wird der Nachtwächter Achmed aufgefunden, er leidet an zeitweiser Umnachtung, die erst nach 3 Tagen enden wird; bis zu diesem Zeitpunkt ist er völlig katatonisch. Gelingt einem Charakter in dieser Zeit ein FW:Psychoanalyse, so blickt Achmed nach oben und sagt (auf arabisch) »Sie haben die Katze gerufen«. Fragen die Charaktere spezifisch nach, so erfahren sie, daß man den Nachtwächter am Morgen in Raum 2 verwirrt aufgefunden habe. An den Mumien selbst läßt sich allerdings keine Veränderung feststellen.

Nach seiner Gesundung verschwindet Achmed spurlos aus Kairo oder man findet ihn erhängt in seiner Zelle der Verwahranstalt - wie der Spielleiter entscheidet.

Hat es ein Charakter übernommen, die Katzenmumien zu beobachten, so kostet ihn der Anblick der aus dem Glas springenden Katzen 0/W2 Punkte geistige Stabilität, ihr überirdischer Gesang dann noch einmal 1/W6 Punkte gS. Natürlich benötigt er die Erlaubnis, sich des Nachts im Museum aufhalten zu dürfen, was sich jedoch aufgrund seiner Beziehungen zu Mubarak mit einem erfolgreichen FW:Kreditwürdigkeit oder FW:Rhetorik leicht regeln läßt.

Die Drei Gesandten

Es handelte sich ursprünglich um drei Wesen, Kahrama, Barq und Yaemig, die in den Körpern von Wildkatzen gefangen waren, wie sie zur Zeit der 4. Dynastie in Ägypten weit verbreitet waren. Bastet selbst sandte sie in die Wache Welt, um Maj-her-peris irdischen Körper zu vernichten, eine Aufgabe, an der sich die Getreuen selbst erfolglos erprobt hatten. Bei der Auseinandersetzung wurden die drei Gesandten jedoch durch einen Zauber Maj-her-peris getötet. Glücklicherweise wurde der Priester bei dem Kampf gleichzeitig so geschwächt, daß es den Getreuen gelang, ihn zu überwinden und lebendig in den Staudamm im Wadi Geraui einzumauern.

Die Getreuen mumifizierten die Kadaver der drei Wildkatzen in dem Glauben, daß sie auch in dieser Gestalt noch in der Lage sein würden, den Priester daran zu hindern, Unheil zu stiften. Sie sollten über den Kerker des Maj-her-peri wachen, doch beim Transport über den Nil ging eine der drei Katzenmumien, Kahrama, bei einem Unglück verloren, so daß nur zwei der Gesandten vor dem Grab postiert werden konnten.

Obwohl die Getreuen recht behalten sollten, daß die drei Gesandten auch nach ihrem Tod noch mächtig sein würden, konnten sie nicht ahnen, daß sie ihre Kraft nur entfalten konnten, wenn sie zusammen waren.

Tausende von Jahren ruhte Kahrama auf dem Grund des Nils, bevor sie gefunden und im Museum von Kairo ausgestellt wurde, während Barq und Yaemig noch immer treu Wache über Maj-her-peris Kerker hielten.

Sobald Barq und Yaemig eingehend untersucht worden sind und ihre Ähnlichkeit mit der bereits gefundenen Kahrama verifiziert wurde, wird man alle drei Katzenmumien zusammen in einer Vitrine ausstellen - nach Tausenden von Jahren sind die drei Gesandten wieder vereint, mit entsprechenden Folgen.

Sie sind in diesem Zustand längst nicht mehr so mächtig, wie sie es einstmals waren, doch sobald sie wieder vereint sind, werden sie den Ruf der Katze erschallen lassen, unhörbar wird er durch Kairo klingen und die Katzen der Erde aufrufen, den abtrünnigen Priester zu vernichten. Da dieser im Bewußtsein der Besessenen verborgen ruht, werden einige der Charaktere zum Ziel eigenartiger Mordanschläge (siehe »Der Ruf der Katze«).

Ein besessener Charakter (ebenso wie Professor Mohr und gegebenenfalls auch Mubarak) ist erst dann vor den Katzen sicher, wenn es ihm gelingt, sich endgültig von Maj-her-peris Geist zu befreien, oder wenn es gelungen ist, in die Traumlande zu reisen und Kontakt mit der Gottkatze aufzunehmen.

Per-Bastet

Das kleine Museum

Es liegt natürlich nahe, daß zumindest ein Teil der Charaktere den Nil hinunter und durch das Delta reisen wird, um El-Zagazig zu besuchen, wo die zentrale Wirkungsstätte der Bastet-Priester lag, Per-Bastet.

Auch Maj-her-peri hat guten Grund, diesen Ort aufzusuchen, da er dort ein Artefakt vermutet, das er für das Ritual auf der Spitze der Cheops-Pyramide benötigt, den Weißen Opal.

Dieser magische Stein ist in einer hölzernen Katze verborgen, die einstmals im

Tempel zu Ehren Bastets aufgestellt war. Der Priester ist deshalb außerordentlich daran interessiert, hierher zurückzukehren, um nach der Holzkatze zu suchen und wird demzufolge nicht mit entsprechenden Suggestionen sparen. Wahrscheinlich ist ihm bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht bewußt geworden, wieviel Zeit inzwischen tatsächlich vergangen ist und wie schlecht seine Chancen sind, die Holzkatze überhaupt noch ausfindig zu machen.

Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Charaktere in El-Zagazig eintreffen, ist es bereits sehr dunkel. Spätestens wenn sie den Hügel Tell Basta mit dem Ruinenfeld des Bastet-Tempels erreichen, wird ihnen klar werden, daß es kaum Sinn hat, am Abend noch durch die ohnehin recht unübersichtliche und deprimierende Trümmerlandschaft zu ziehen.

»Zerstört! Die Gottheit hatte ihren Tempel nicht beschützen können, sie war zu schwach gewesen«, dachte Georg bei sich und fragte sich gleichzeitig ein wenig beklommen, was in den Trümmern alles verloren gegangen sein mag.«
- Triumph und Sorgen des Maj-her-peri

Noch während die Charaktere ihre Blikke über die Ruinen schweifen lassen, fällt ihnen ein Gebäude auf, das offensichtlich aus der britischen Kolonialzeit stammt. In diesem Gebäude gibt es neben einige Relikten aus der Zeit, als ein britisches Korps hier stationiert war, auch ein ganzes Stockwerk, das alleine den Relikten aus dem alten Per-Bastet vorbehalten ist.

Die Öffnungszeiten des kleinen Museums sind etwas unregelmäßig und richten sich im wesentlichen nach den Gepflogenheiten des behäbigen Museumsvorstehers und Kamelvermieters, der sich selbst den gloriosen Namen Mohammed al Raja gab. Er schließt das Museum gerade ab, als die Abenteurer eintreffen, läßt sich aber gerne überreden (sprich bestechen) eine »Sonderführung« für sie zu veranstalten.

Neben einigen kleinen Modellen aus Holz, die die Lage des Tempels veranschaulichen, ...

»Der Tempel zu Ehren Bastets!« meinte Karla seltsam abwesend. Klaus bückte sich und las das winzige Messingschild an der Vitrine; sie hatte Recht, es war ein Modell des Tempels. Er sah zu ihr hinauf und fragte sich, woher sie es gewußt hatte, Karla hatte sich nie für Archäologie interessiert ...
- Erinnerungen eines Priesters

... eine Vielzahl von Steinbrocken und kleineren Figuren und unter anderem auch eine schlicht bemalte hölzerne Katze, deren Anblick Maj-her-peris Herz, oder genauer das Herz eines Besessenen höher schlagen läßt, denn in dieser Katze vermutet der Priester den Weißen Opal.

Nimmt ein Charakter die hölzerne Katze ein wenig genauer in Augenschein, und gelingt ihm hierbei ein FW:Archäologie wie auch ein RW:Idee, so wird ihm sofort klar, daß es sich hier um eine Replik handelt. Tatsächlich steht das Original dieser Holzstatue im Keller 129 des Museums in Kairo, wie sich herausfinden läßt, wenn man Mohammed fragt oder sich einen Aufkleber ansieht, der auf der Unterseite des Standfußes der Statue befestigt ist (siehe unten).

Es gibt nun zwei Möglichkeiten für den weiteren Verlauf des Abenteuers in El-Zagazig. Wird einem der Besessenen bewußt, daß es sich bei der Holzkatze nicht um das Original handelt, wird auch Maj-her-peri dies wissen und mittels einer Suggestion versuchen, einen der Charaktere dazu zu bringen, den genauen Aufbewahrungsort herauszubekommen. Der Einbruch (siehe unten) findet in diesem Fall nicht statt.

Erfährt keiner der Besessenen von dem Umstand, daß die Holzkatze nur eine Replik ist, wird natürlich auch Maj-her-peri diese Information nicht erhalten. Er wundert sich zwar, daß er die Ausstrahlung des Weißen Opals nicht wahrnehmen kann, wird jedoch trotzdem in der folgenden Nacht eine Übernahme eines Besessenen versuchen, um in das Museum einzudringen und den Stein aus dem Geheimfach holen, daß er in der Holzkatze vermutet.

Der Einbruch

Ist Maj-her-peri am Abend dieses Tages der Meinung, daß in dem kleinen Museum tatsächlich »seine« Holzkatze steht, so übernimmt er einen der besessenen Charaktere, schleicht sich zu dem kleinen Museum und zerschmettert mit einem kräftigen Tritt das mehr als wackelige Schloß der Eingangstür (er wird kaum ahnen, daß Mohammed in einem Zimmer auf der Rückseite des Gebäudes schläft).

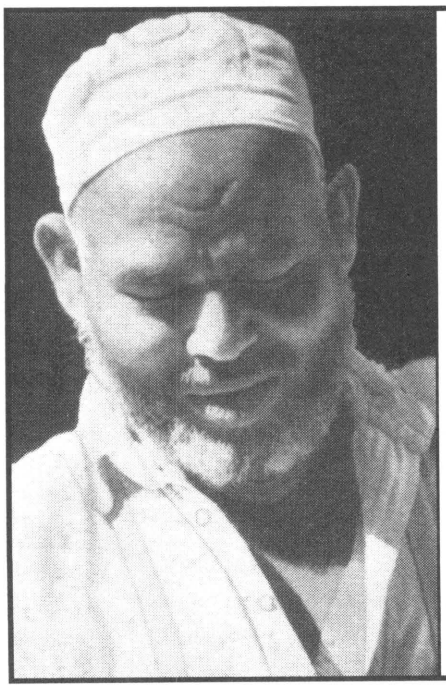
Bei der Untersuchung der hölzernen Statue wird er den Opal natürlich nicht finden und die Replik aus Wut zerstören (eine Gelegenheit für einen archäologisch interessierten Charakter, sich ob dieses barbarischen Aktes instinktiv von Maj-her-peris Kontrolle zu befreien). Der Lärm reicht auf jeden Fall aus, um Mohammed, der in einer Wohnung auf der Rückseite des Gebäudes haust, endgültig zu wecken.

Sobald Mohammed mit einer Muskete bewaffnet eintrifft, zieht es Maj-her-peri vor, die Kontrolle über den betreffenden Charakter aufzugeben, sofern dieser nicht bereits von alleine zu sich gekommen ist, und es ihm zu überlassen, mit Mohammed klar zu kommen. Mohammed ist ein friedlicher Mensch und wird seine Büchse niemals abfeuern (was auch fatale Folgen hätte, denn sollte der Abzug des altertümlichen Ungetüms jemals gezogen werden, detoniert die Büchse).

Unnötig zu sagen, daß ein Charakter in arge Schwierigkeiten gerät, wenn Mohammed ihn im Museum stellt. Besticht der »Einbrecher« den Museumswärter jedoch geistesgegenwärtig (mit 50 bis 100 äg. Pf.), so kann er einer Verhaftung entgehen.
Da der Charakter auf jeden Fall wieder zu sich kommt, wird ihm der Zettel auf der Unterseite der Statue auffallen, wenn er sie in Augenschein nimmt (was zu erwarten wäre, immerhin hat er sie mit eigenen Händen zerstört). Auf diese Weise erfährt der Charakter und damit auch Maj-her-peri auf jeden Fall, wo sich das Original der Holzstatue befindet:

1012 - »sitting cat«
museum - CAIRO - cellar 129
- Zettel auf der Unterseite der Holzkatze

Die Aufschrift ist zwar in englisch abgefaßt, doch die Worte »Cairo«, »museum« und



Ein Museumsdirektor

Dieser Mann, ein etwas behäbig wirkender, jedoch nichtsdestotrotz recht bauernschlauer Geselle, hat es über diverse Beziehungen erreicht, daß ihm die Leitung des winzigen Museums am Fuße des Hügels Tell Basta anvertraut wurde.

Mohammed al Raja

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
12	14	16	11	13	19	9	11	55	15

Waffe	Attacke	Schaden
Muskete	35%	speziell *

* Die Muskete ist defekt und wird detonieren, sobald es jemand wagt, sie abzufeuern. Der Schütze verliert in diesem Fall 2W6 Trefferpunkte und, sofern ihm ein RW:Glück mißlingt, auch sein Augenlicht.

Fertigkeiten: Deutsch sprechen & verstehen 10%, Englisch sprechen & verstehen 35%, Archäologie 4%, Feilschen 45%, Geschichtskenntnisse 6%, Okkultismus 5%, Rhetorik 33%, Schleichen 45%, Überreden 34%

die Nummer des Kellerraumes »129« umfassen bereits alle Informationen, die man benötigt, um an das Original zu kommen, siehe »Keller 129«. Für Maj-her-peri genügt bereits die Information, daß sich die Holzkatze im Museum in Kairo befindet, er vertraut darauf, daß er den Stein anhand seiner Ausstrahlung aufspüren wird.

Der Tempel der Bastet

Der Bastet-Tempel in El-Zagazig liegt heute in Trümmern, und man erkennt kaum noch etwas von der einstmaligen Größe und der Macht dieses Kultes. Das Ruinenfeld ist nicht allzu interessant, wie sich im Laufe des nächsten Morgens herausstellt. Es besteht tatsächlich nur aus einer gigantischen Masse von Trümmern, zwischen denen sich keine weiteren Hinweise mehr finden lassen, zumindest nicht im Zusammenhang mit diesem Abenteuer.

Kairo

Die Katzen von Kairo

Wann immer die Charaktere das Museum von Kairo besuchen, nachdem die drei Katzenmumien zusammen ausgestellt wurden, werden ihnen einige Katzen auffallen, graugetigerte Straßenstreuner, edle Siam und von Zeit zu Zeit auch einmal ein schwarzer oder sogar rotgefleckter Vertreter der gemeinen Hauskatze.

Die Wärter des Museums vermuten, daß irgendjemand irgendwo im Museum Baldrian oder eine ähnliche Substanz verschüttet hat, durch die die Tiere angelockt werden. Sie bevölkern offensichtlich mit Vorliebe Raum 2 des Obergeschosses und müssen immer wieder hinausgescheucht werden (dort steht die Vitrine mit den Drei Gesandten).

In den folgenden Tagen kommt es dann zu den ersten eigenartigen »Unfällen«. Zunächst scheint es sich tatsächlich um unglückliche Zufälle zu handeln, doch den Charakteren drängt sich schließlich immer mehr der Eindruck auf, daß es jemand auf sie abgesehen hat. Es sind grundsätzlich nur Charaktere betroffen, die vom Geist des Priesters besessen sind:

Die Statue

Eine kleine Steinstatue kippt von einem Sims auf einen Charakter hinunter (mißlingt diesem ein FW:Ausweichen, so nimmt er W6+2 Punkte Schaden). Mit einem FW:Verborgenes erkennen sieht jemand noch eine Katze davonhuschen. Mit FW:Spurensuche lassen sich Pfotenabdrücke auf dem Sims feststellen.

Der Bus

Während ein Charakter in den Straßen von Kairo oder auch in El-Zagazig unterwegs ist, ändert ein Bus unvermittelt die Fahrtrichtung und bringt den oder die Betreffenden in höchste Lebensgefahr (sofern er auf dem Gehsteig unterwegs war oder in einem Fahrzeug). Dem Betroffenen steht ein RW:GEx3 oder ein FW:Ausweichen zu, bei dessen Mißlingen er jedoch einen Schaden von 2W6 nimmt. War er im Wagen unterwegs, so entkommt er mit einem FW:Auto fahren und nimmt gegebenenfalls nur W6 Punkte Schaden.

Die Raubkatzen

Diese beiden Tiere folgten dem Ruf der Katze und werden besessene Charaktere erbarmungslos attackieren, sofern sie Gelegenheit dazu erhalten.

Gefleckter Panther

ST	KO	GR	GE	MA	T			R	BR
17	10	14	19	10	12			1	67

Waffe	Attacke	Schaden
Biß	30%	W10+W4
Hintertatzen*	80%	2W6+W4
2x Vordertatzen	50%	W6+W4

Gefleckter Panther

ST	KO	GR	GE	MA	T			R	BR
18	11	15	18	11	13			1	72

Waffe	Attacke	Schaden
Biß	30%	W10+W4
Hintertatzen*	80%	2W6+W4
2x Vordertatzen	50%	W6+W4

* Trifft eine der Raubkatzen in einer Runde mit beiden Vordertatzen, so krallt sie sich fest und setzt in der Folge nur noch ihren Biß und ihre Hintertatzen ein. Die Hintertatzen kommen ansonsten nicht zum Einsatz.

Bei einer Befragung des Fahrers, eines Einheimischen, stellt sich heraus, daß ihm plötzlich ein großer Schatten vor den Kühler gelaufen sei, weshalb er das Steuer reflexartig herumgerissen habe (und hierbei den Wagen der Charaktere rammte bzw. einen Charakter direkt anfuhr). Er glaubt, eine Frau gesehen zu haben, ist sich jedoch nicht sicher; sehen sich die Charaktere in der näheren Umgebung um, so finden sie den Kadaver einer großen schwarzen Katze, die offensichtlich überfahren wurde; ein kleines Mädchen streichelt das glänzende Fell des toten Tieres und wirft den Charakteren einen vorwurfsvollen Blick zu, die Hände des Kindes sind blutverschmiert ...

Die Raubkatzen

Aus dem Nationalzirkus in der Scharia-El-Nil entlaufen zwei Raubkatzen. Die Bevölkerung wird in den Zeitungen ständig darüber informiert, doch mit Ausnahme der besessenen Charaktere droht keinem Bewohner Kairos tatsächlich Gefahr.

Kam bereits einer der Spielercharaktere bei einem der früheren Unfälle um, so stürzen sich diese beiden Raubkatzen auf Mohr oder Mubarak, je nachdem, was besser zu den weiteren Plänen des Spielleiters paßt. Es spricht allerdings nichts dagegen, wenn die Charaktere bei dem Angriff anwesend sind oder sich in Rufweite befinden.

Ein gellender Hilfeschrei hallte über den Korridor bis zum Aufzug. Professor Mohr und Lothar zögerten nicht und stürzten aus der Kabine heraus, ein zweiter Schrei dann ein tiefes Knurren, bei dem sich Lothars Nackenhaare sträubten. Noch während Mohr durch die Tür in Mubaraks Zimmer stürzte, zog Lothar seinen Revolver.

Der Anblick, der sich darbot, war gräßlich, ein Panther, ein gefleckter Panther stand mit blutigen Lefzen über Mubaraks Leiche, er hatte ihm die Kehle aufgerissen.

Lothar erschoß das Tier auf der Stelle.

- ein Unfall

Sind die Charaktere nicht in der Lage, diese Angriffe abzustellen, indem sie sich in die Traumlande begeben und dort mit Bastet selbst in Kontakt treten oder den Fokus des Zauber vernichten, d.h. die Katzenmumien zerstören (letzteres dürfte sie nicht nur bei Professor Mohr in Schwierigkeiten bringen), setzen sich die Unfälle in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen fort. So bringt eine Katze vielleicht einen Charakter am Rande eines Bahnsteiges zum Stolpern, just, als der Zug einfährt, oder eine andere beißt einen der Besessenen, nachdem sie eine Ratte geschlagen hat, woraufhin sich die Wunde entzündet und der Betreffende krank wird usw.

Keller 129

Maj-her-peri wird zunehmend unter Zeitdruck geraten, insbesondere dann, wenn der Ruf der Katze die Anzahl der Besessenen tatsächlich dezimiert. Zu diesem Zeitpunkt sollte er darüber informiert sein, daß sich die Holzkatze mit dem Weißen Opal irgendwo im Museum von Kairo befindet. Dementsprechend wird er versuchen, die Ausstrahlung des Steines dort wahrzunehmen, wann immer die Charaktere sich in den Räumlichkeiten des Museums aufhalten.

Forschen die Charaktere selbst nach der Katze, werden sie nur dann etwas herausfinden, wenn es ihnen gelingt, das Geheimfach zu entdecken, in dem der Weiße Opal verborgen liegt (was ganz im Ermessen des Spielleiters liegt). Maj-her-peri nimmt die Ausstrahlung des Opals in die-

sem Fall automatisch wahr, ganz abgesehen davon, daß er die Holzkatze ohnehin wiedererkennen wird.

Die Holzkatze wird in einem der Kellerräume verwahrt, der die Nummer 129 trägt. Befindet sich einer der Besessenen zufällig über diesem Raum (gelingt Maj-her-peri ein RW:MAx5, wobei nur sein diesem Besessenen zugeteiltes MA berücksichtigt wird), so nimmt er die Ausstrahlung des Steines wahr. Alternativ kann der Spielleiter natürlich jederzeit entscheiden, daß er automatisch auf den Stein aufmerksam wird, wenn dies für den weiteren Verlauf des Szenarios günstig wäre.

Wiederum wird Maj-her-peri einen der Charaktere übernehmen, um an den Weißen Opal zu gelangen. Keller 129 gehört nicht zu den speziell gesicherten Räumlichkeiten des Museums, da hier nur einfachere Artefakte verwahrt werden, die nicht allzu wertvoll sind. Aufgrund der Ausstrahlung wird Maj-her-peri so keine Probleme haben, an die Holzkatze zu gelangen, in der der Opal verborgen ist. Übernimmt Maj-her-peri einen der Spielercharaktere, so erinnert sich dieser, wie üblich, mit einem RW:Idee vage an seinen Ausflug in den Keller des Museums.

Lothar schreckte hoch, er saß auf der Bank in der Großen Galerie, mußte wohl eingenickt sein. Er hatte von einem kalten, dunklen Ort geträumt, ein weißes Schimmern im Innern einer Katze; er schüttelte den Kopf, die ganze Angelegenheit begann langsam, an seinen Nerven zu zerren.

- Eindrücke eines Besuchers

Maj-her-peri muß den Weißen Opal verbergen, bis er ihn für das Ritual einsetzen kann. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, ob er es zulassen möchte, daß einer der Charaktere den Stein unvermittelt in seiner Jackentasche findet (was das Abenteuer natürlich sehr interessant aber eventuell auch kompliziert machen würde), oder ob er sich aller Probleme in dieser Richtung entledigt und davon ausgeht, daß der Priester irgendein Versteck für den Opal findet, zu dem die Abenteurer keinen Zugang haben. Will man die Entscheidung, ob die Charaktere den Opal zu Gesicht bekommen, dem Zufall überlassen, so genügt es, dem Besessenen, der den Opal aus dem Keller des Museums holte, einen RW:Idee zuzugestehen. Gelingt dieser, so erinnert er sich vage, wo Maj-her-peri den Stein verborgen hat.

Der Spielleiter hat natürlich Pech, wenn die Charaktere versuchen, den Opal einfach zu vernichten (obwohl sie hierfür eigentlich keinen Anlaß haben). Notfalls kann man die Zerstörung dieses Artefaktes durch eine geschickte Übernahme im entscheidenden Moment verhindern.

Der Anschlag

Eines Nachts, als die Charaktere sich in ihrem Hotel aufhalten (das sich, wie bereits erwähnt, in Sichtweite des Deutschen Institutes für ägyptische Altertumskunde befindet), fällt einem von ihnen ein helles Licht im zweiten Stock des Institutes auf.

Ein sehr helles, flackerndes Licht. Feuer! Bis die Charaktere am Institut eintreffen, schlagen Flammen aus zwei Fenstern des zweiten Stocks. Mit einem RW:Idee realisieren sie, daß es sich um die Arbeitsräume Professor Mohrs handelt, in denen auch die Artefakte aus dem Damm aufbewahrt werden. Irgendwo in den Straßen ist schon das Gebimmel der Feuerwehr zu hören.

Als die Charaktere die Treppen hochhetzen, treffen sie auf mehrere Angestellte des Institutes und Professor Mohr, die das Feuer bekämpfen. Dichter Rauch quillt aus den Zimmern, doch das Feuer ist offensichtlich schon unter Kontrolle.

Maj-her-peri ist für dieses Feuer verantwortlich. Er hatte bemerkt, daß Mohr seinem Geheimnis immer mehr auf die Spur kam, indem er einige Dokumente der vierten Dynastie studierte. Sein Ziel bestand darin, die Unterlagen des Professors im Feuer zu vernichten. Am späten Abend gelang es ihm, den Professor zu übernehmen, als dieser völlig erschöpft über seiner Arbeit einnickte. Maj-her-peri zertrümmerte eine Petroleumlampe (da er in der Lampe eine offene Flamme bemerkte), hatte jedoch nicht damit gerechnet, daß die Flammen (aufgrund des Öles) so schnell um sich greifen würden.

Gleichzeitig wurde ihm bewußt, daß auch die Artefakte, vor allem die Weiße Maske, die ebenfalls in den Räumen lagert, möglicherweise von dem Feuer vernichtet würden. Erst in diesem Moment realisierte er zudem, daß die Harzklumpen im Feuer ihre magische Wirkung entfalten würden, woran ihm letztlich nichts liegen konnte.

Der Spielleiter hat nun zwei Möglichkeiten: Zum einen kann er zulassen, daß Maj-her-peri Professor Mohr noch solange kontrolliert, bis er die Harzklumpen z.B. aus einem Fenster in den darunter fließenden Nil werfen kann, oder er läßt zu, daß sich Mohr aufgrund des barbarischen Aktes der Vernichtung seiner Unterlagen vorher instinktiv aus Maj-her-peri Kontrolle löst. In diesem Fall kommt es, kurz nachdem das Feuer gelöscht worden ist, aufgrund der noch schwelenden Harzklumpen zu einem mehr als eigenartigen Zwischenfall.

Verbrennen die Harzklumpen, so befördert der dadurch entstehende Rauch einen Teil der Anwesenden, vielleicht Mohr, einige Angestellte des Institutes, mehrere Feuerwehrleute und natürlich die Charaktere direkt in die Traumlande (siehe »Ulthar«), eine Variante, die mit Sicherheit sehr reizvoll, wenn auch etwas schwierig zu führen sein dürfte.

Selbst wenn Professor Mohr ein RW:Idee gelingt und er sich vage an das erinnern kann, was er unter Maj-her-peris Kontrolle getan hat, wird er dies den Charakteren nicht mitteilen. Er zweifelt im Augenblick an seinem Verstand und hat Angst, gerade jetzt, da er mit seinen Arbeiten über die Bastet-Kultur vor dem Durchbruch steht, sein Ansehen als Archäologe zu verlieren.

Mißlang der RW:Idee für Professor Mohr, so weiß er ohnehin nichts von dem, was er getan hat. Er geht in diesem Fall davon aus, daß er am Schreibtisch einnickte (was ja tatsächlich stimmte) und dabei versehentlich die auf dem Tisch stehende Lampe umgestoßen hat.

Die Episode führt auf jeden Fall zur Vernichtung der beiden Harzklumpen, die in den Arbeitsräumen Mohrs untergebracht waren, entweder verbrannten sie im Feuer oder wurden vorher von Maj-her-peri in den Nil geworfen. So bleibt den Charakteren nur noch der einzelne Harzklumpen, der derzeit in einem Labor irgendwo in Kairo untersucht wird.

Dem Spielleiter steht es frei, wie weit Mohr mit seinen Arbeiten gekommen ist, bevor seine Unterlagen vernichtet wurden. Bis zu diesem Zeitpunkt ging er jedenfalls noch davon aus, daß Maj-her-peris Leiche eventuell von Anhängern aus dem Originalgrab umgebettet worden ist, um Grabräubern ein Schnippchen zu schlagen, derartige Fälle sind durchaus bekannt. Möglicherweise ist ihm jedoch inzwischen klar geworden, daß Maj-her-peri, aus welchen Gründen auch immer, niemals Bastet-Priester war oder seinen Status als solcher verloren hat (insbesondere, wenn Mohr sich bereits mit den Hieroglyphen in der Kammer beschäftigt hat).

Der Laborbericht

Die Charaktere erhalten einen Bericht des Labors, das den von Mohr eingesendeten Harzklumpen untersucht hat. In diesem Bericht wird die Masse als Mischung verschiedener starker Halluzinogene beschrieben. Sie scheint trotzdem nur leicht giftig zu sein und ist offenbar mit diversen Tabaken verschnitten und mit einem harzähnlichen Stoff vermengt (ähnlich den Stoffen, die bei der Fertigung von Weihrauch verwendet werden).

Die Charaktere werden sich schnell entscheiden müssen, was sie mit dem ihnen verbliebenen Harzklumpen tun wollen, denn sobald sie ihn wiederbekommen (das Labor hat nur einen winzigen Teil davon gebraucht und liefert den Klumpen fast unversehrt wieder an Mohr zurück), wird Maj-her-peri wissen, wo er aufbewahrt wird, und einen Versuch unternehmen, auch diese letzte Möglichkeit der Charaktere, in die Traumlande zu gelangen, zu vernichten. Zur Wirkung der harzigen Masse siehe »Drei Artefakte« und »Ulthar«.

Traumlande

Ulthar

Verbrennen die Charaktere einen der Harzklumpen aus dem Tonkrug innerhalb eines relativ abgeschlossenen Raumes, so fallen sie in einen tiefen Schlaf, nachdem die Substanz heruntergebrannt ist (was etwa 10 Minuten in Anspruch nimmt).

Wenn sie wieder aufwachen, wölbt sich eine riesige weiche Bettdecke über jedem von ihnen; manche werden vielleicht mit einigem Unbehagen zur Kenntnis nehmen, daß sie zusammen mit einem der anderen Charaktere, vielleicht auch mit Mohr oder Mubarak im gleichen Bett liegen.

Die Tür des Zimmers mit der niedrigen Decke fliegt auf, und eine schmale Frau mit einem freundlichen Lächeln stellt einen kleinen Tisch mit Frühstück mitten ins Zimmer, der Duft eines eigenartigen Kaffees erfüllt den Raum. In einem hellen Rechteck, von der Sonne durch das offenstehende Fenster auf den Boden gezeichnet, ruht der Schatten einer Katze, Rarrh hat die Charaktere erwartet.

Als die Frau das Zimmer wieder verlassen hat, spricht die Katze: »Heute nacht, Priester der Katze, werden wir euch nach Mnar bringen, doch wo sind eure Frauen? Hat sich das Ritual geändert?«

Rarrh wird die Charaktere darauf hinweisen, daß es nur dann Sinn macht, nach Mnar zu reisen, wenn sie paarweise sind. Rarrh weiß nicht, warum dies so ist, doch als die Priester zu früheren Zeiten hierher kamen, waren es immer genausoviele Frauen wie Männer. Mißlingt einem der Charaktere nun ein FW:Rhetorik, so zuckt Rarrh in geradezu menschlicher Weise mit seinen Schultern und verschwindet mit einem Satz von der Fensterbank. Blickt ihm jemand nach, sieht er den Kater zwei Stockwerke tiefer um eine Ecke verschwinden.

Rarrh ist im übrigen die einzige Katze, mit der die Charaktere in Ulthar werden sprechen können. Versuche, mit einem anderen Vertreter der samtpfotigen Rasse in Kontakt zu treten, ernten höchstens die amüsierten, jedoch sehr wohlmeinenden Blicke der Bewohner Ulthars.

Rarrh

Rarrh hat in der Gesellschaft der Katzen von Ulthar den Rang eines Generals inne, was allerdings zugegebenermaßen für das Abenteuer selbst kaum eine Bedeutung hat, da die Charaktere sich wohl kaum mit ihm anlegen werden.

General Rarrh

ST	KO	GR	GE	IN	MA	T	R	BR
2	7	1	32	16	13	4	-	40

Fertigkeiten: Schleichen 90%

Der Anblick, der sich einem am Fenster stehenden Charakter bietet, ist wahrhaftig bemerkenswert. Unter einem klaren Himmel, in dem weiße, bauschige Wolken dahinziehen, ragen spitze, dunkle Giebel empor, mit roten Ziegeln gedeckte Dächer kuscheln sich eng aneinander und geben nur an manchen Stellen den Blick auf die mit Steinen gepflasterten Gassen frei, in denen sich Menschen tummeln, die auf frappante Weise Bewohnern mittelalterlicher Städte ähneln. Mit einem FW:Traumwissen oder wenn bereits jemand Erfahrungen mit den Traumlanden hat, werden die Charaktere schnell herausfinden, wo sie letzte Nacht geschlafen haben, in Ulthar, der Stadt der Katzen.

Die ewige Suche nach der Frau ... oder dem Mann

Aus der Bemerkung Rarrhs läßt sich leicht schließen, daß, was auch immer sich im Lande Mnar ereignen wird, für die Charaktere günstiger verlaufen wird, wenn die Anzahl der Männer unter ihnen gleich der Anzahl der Frauen ist.

Seloda

Es versteht sich von selbst, daß der Spielleiter den Spieß herumdrehen muß, wenn in seiner Gruppe mehr Frauen als Männer mitspielen. In diesem Fall halte man sich an die folgenden Kandidaten und ändere das Geschlecht entsprechend ab (wie man sieht, können die Namen der Betreffenden problemlos als männlich durchgehen).

Hier nun einige Nichtspielercharaktere, die die Charaktere überzeugen könnten, mit ihnen zu ziehen. Anhand dieser Beispiele sollte es dem Spielleiter nicht schwer fallen, weitere Charaktere zu improvisieren, falls dies notwendig werden sollte.

Seloda

Ein echter Glücksfall, denn Seloda wurde bereits früher einmal für diesen Zweck von den Priestern der Katze angeheuert. Sie wird auf jeden Fall mitgehen, und zeigt sich erbost, daß die »Priester« nicht von sich aus zu ihr gekommen sind. Sie kann den Charakteren (nach Belieben des Spielleiters) Informationen über das Ritual erzählen, soweit sie es kennt (insbesondere das Verhöhnen der Anwohner in den beiden Dörfern und das Musizieren auf den Flöten, siehe »Die Reise auf dem Ai«). Seloda kann den Charakteren ebenfalls berichten, daß sich die Priester ihre Flöten das letzte Mal aus Thraa holten.

Seloda

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
11	14	14	10	11	12	10	10	50	14

Fertigkeiten: Bootsführung 60%, Cthulhu-Mythos 2%, Erste Hilfe 50%, Horchen 40%, Schleichen 60%, Schwimmen 82%

Gsini-Eled

Gsini-Eled ist ebenfalls ein Kandidat für die Charaktere, da sie recht unternehmenslustig und kontaktfreudig ist. Sie wird den Charakteren schon alleine wegen ihrer Haare auffallen, einer schwarzen, kaum zu bändigenden Masse von korkenzieherartigen Locken, die vereinzelt von grauen Strähnen durchzogen sind.

Es mag verwundern, warum eine derart unternehmenslustige Frau, sie ist etwa Mitte Dreißig, sich ausgerechnet in Ulthar aufhält, anstatt die Traumlande zu bereisen. Der Grund hierfür liegt darin, daß diese Frau, übrigens eine Träumerin aus der Alten Welt, Europa, eine tiefverwurzelte Angst vor ... Ratten hat. Ulthar ist, natürlich, der ideale Ort für jemanden, der an dieser Phobie leidet. Wenn überhaupt, würde Gsini-Eled Ulthar nur in Begleitung von Priestern verlassen, die einen Katzengott verehren.

Gsini-Eled

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
13	9	13	13	15	13	15	17	79	12

Fertigkeiten: Botanik 45%, Karten zeichnen 75%, Psychologie 44%, Singen 99%, Tarnen 60%, Verbergen 81%

Solitis

Eine schwarzhaarige Frau mit einem sehr robusten Körperbau. Sie hat eigenartig

Solitis

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
10	12	10	17	17	12	13	14	70	11

Fertigkeiten: Diskussion 55%, Feilschen 45%, Kreditwürdigkeit 805, Rhetorik 64%, Überreden 55%

wach wirkende, blaue Augen und ist aus unerfindlichen Gründen sofort bereit, mit den Charakteren zu ziehen, wenn diese sich um ihre Dienste bemühen.

Der Sprung

Unabhängig davon, wie sich die Gruppe der Charaktere letztendlich zusammensetzt, kommt es am Abend dieses Tages zum Sprung. Just als die Sonne untergegangen ist und ihre letzten Strahlen die tiefhängenden Wolken am Horizont in ein im wahrsten Sinne des Wortes überirdisch schönes Licht tauchen, werden die Charaktere bemerken, daß sich immer mehr Katzen in ihrer Nähe versammeln.

Geschmeidig tänzeln die Tiere wie zufällig heran, werfen den Charakteren kurze Blicke zu, putzen sich, reiben sich betont desinteressiert an ihren Beinen oder räkeln sich auf den noch warmen Steinen. Langsam aber sicher müssen die Charaktere immer mehr darauf achten, wohin sie ihre Füße setzen, um nicht einem der Grautiger auf den Schwanz zu steigen (gibt es vielleicht einen unter ihnen, der Angst vor Fell oder vor Katzen hat?). Dann tritt Rarrh auf den Plan, er sagt nur »Es ist soweit«, und dann springen sie alle ...

Anmutig federn die Katzen vom Boden empor, als wenn sie auf den nächsten Küchentisch springen wollten, doch die Häuser beginnen zu taumeln und sinken rapide unter den Füßen außer Sicht, der Himmel wird zu einem schwarzen Raum, in dem vereinzelt winzige Lichter aufblitzen, um sofort wieder zu verschwinden.

- Eindruck eines Reisenden

Erste Station der Reise ist der Mond ...

Die Füße versinken im hochstiebenden grauen Staub einer eisigen, blauumnachteten Welt, in der sich beunruhigende Formen schläfrig zu erheben beginnen, doch bevor der wirbelnde Staub sich wieder senken kann, um die monströsen Augen und tentakelumwachsenen Mäuler zu enthüllen, die sich den Durchreisenden neugierig zuwenden, spannen sich die Muskeln der Katzen erneut, strecken sich und entführen den Reisenden in einer Flut von schwarzgrauen, rotbraunen, getigerten Leibern von dieser ungastlichen Stätte.

- Der zweite Sprung

Ein Charakter, dem ein FW:Verborgenes erkennen gelingt (und darauf auch Wert legt), verliert beim Anblick der Mondbestien 0/W8 Punkte geistige Stabilität.

Das schimmernde Fell der Katzen verschwimmt vor den Augen und dunkelt schließlich hinüber zu einem düsterem Grün, in dem sich verkrümmte Formen zu bewegen scheinen.

Schließlich jedoch klärt sich das Bild, als eine feine Linie das Blickfeld der Charaktere im unteren Drittel durchschneidet. Die oberen zwei Drittel hellen sich langsam zu einem blassen Blau auf, während sich das untere Drittel stetig einem flaschengrünen Farbton annähert. Schließlich realisieren die Charaktere, daß sie auf einer weiten, seltsam gefärbten Ebene stehen. Es drängt sich unwillkürlich das Gefühl auf, man befände sich auf dem Boden eines weiten Ozeans.

Von den Katzen ist weit und breit nichts mehr zu sehen.

Tooola, ein dunkelhäutiger, schlanker Mann, um dessen Arme sich wunderbar gearbeitete Schlangen aus Silber winden (ein Schmuckstück, das so geschickt verarbeitet ist, daß es ihm sogar die Bewegungsfreiheit seiner Ellebogen läßt) verbeugt sich ehrerbietig vor den Charakteren und meint »Ich ehre euch, Priester der Katze«; unmittelbar neben ihm stehen zwei Kamele, sie sind grün und haben drei Höcker.

Die Luft ist warm und breiig.

Zur Rechten der Charaktere durchzieht ein Fluß die weite Ebene, dessen Wasser klar und blau im Licht einer irgendwie zu groß wirkenden Sonne funkelt, flache Boote mit riesigen grünen Dreieckssegel ziehen majestätisch und still ihre Bahn.

Zur Linken erheben sich die bunten und weißen Bauten einer Stadt, die den Charakteren vage bekannt vorzukommen scheint, Thraa, wie ihnen Tooola sagen kann.

Die Charaktere können noch das meiste in Erfahrung bringen, wenn sie sich an Tooola wenden; nach seiner Auskunft befinden sie sich im Lande Mnar, hinter ihnen verläuft der Fluß Ai bis hinunter in die Cerenäische See.

Wie man bereits an seiner Begrüßung erkennen konnte, hält Tooola die Charaktere offensichtlich für Priester der Katze, Bastet. Nun, er hat schon oft Priester der Katze gesehen, sie erscheinen zu manchen Zeiten an dieser Stelle, in unmittelbarer Nähe der Stadt. Wenn die Charaktere Wert darauf legen, begleitet er sie nach Thraa, er hat ohnehin vor, dort seine Beute zu verkaufen.

Interessiert sich jemand für die mit Silber verarbeiteten Lederpacktaschen auf den beiden Kamelen, so wird er herausfinden können, um was es sich bei Tooolas Beute handelt, doch zunächst sollte ihm besser ein RW:Gex5 gelingen, um nicht von einen der riesigen, etwa 1 Meter langen Käfer gebissen zu werden, die wohlverschnürt in diesen Taschen transportiert werden. Mißlingt dieser Wurf, so verliert der Betreffende 1 Trefferpunkt an einer zufällig auszuwählenden Hand und kann sie während dieser Traumreise nicht mehr effektiv einsetzen.

Verletzt sich einer der Charaktere, so ist Tooola tief betrübt und schenkt den Charakteren als Ausgleich einen seiner kompliziert geformten, silbernen Armreifen.

Tooola

Tooola ist ein typischer Bewohner des Landes Mnar. Er beschäftigt sich vorwiegend mit der Jagd und den Verkauf der in diesem Land heimischen Käfer, die auf eigentümliche Weise dem ägyptischen Scarabäus ähneln.

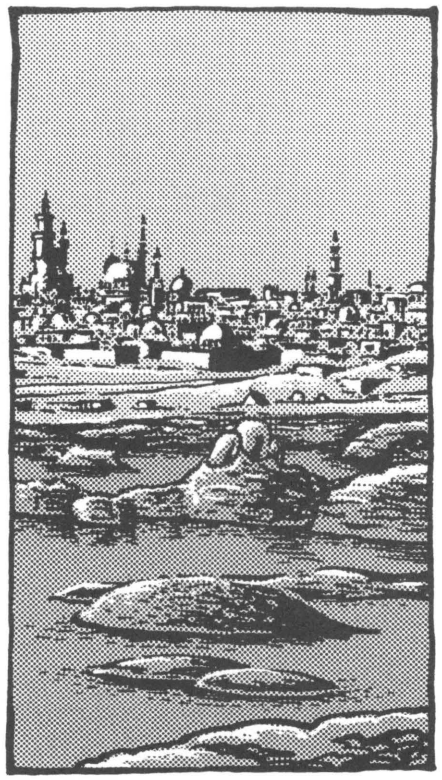
Toola

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
16	11	17	14	14	12	12	14	70	14

Fertigkeiten: Feilschen 70%, Horchen 66%, Käfer jagen 66%, Kamel reiten 75%, Karten zeichnen 34%, Klettern 70%, Schleichen 50%, Singen 30%

Thraa

Je näher die Charaktere der Stadt kommen, desto vertrauter erscheint sie ihnen. Vereinzelt erkennen sie Häuser, die fast Karikaturen von Gebäuden ähneln, die sie vielleicht



in Kairo oder auch Heluan schon einmal gesehen haben, möglicherweise eine Folge der bevorstehenden Verschmelzung?

In den Straßen zwischen den meist sehr hellen und schlichten Bauten bewegen sich schlanke, dunkelhäutige Menschen, die in wunderbaren Kaftanen und Umhängen von faszinierender Farbenpracht gekleidet sind. Der Schmutz der Straßen

scheint den Waren der Händler nichts anhaben zu können, die hier lautstark um Käufer werben - in mehr als einer Beziehung fühlen sich die Charaktere an Ägypten erinnert.

Tooola wird die Gruppe schließlich zu einem Mann führen, der nicht nur Musikinstrumente feil bietet, sondern offensichtlich auch ein Priester der hiesigen Götter ist, obwohl er sich Fremden gegenüber nicht gerne darüber ausläßt.

Die »Priester der Katze« werden sofort wissen, daß sie am richtigen Ort sind, denn hier, ausgebreitet auf einem weichen Laken aus rotem Samt, ruhen majestätisch jene Flöten, mit deren Hilfe sie zu Bastet gelangen werden - doch die Flöten aus dunklem, polierten Holz haben ihren Preis.

Mit einem FW:Rhetorik können die Charaktere die Flöten für das Silberarmband kaufen, das sie eventuell von Tooola erhalten haben. Ansonsten lächelt der Priester und gibt sich damit zufrieden, daß einer von ihnen eine Nacht im Tempel der Selbsterkenntnis verbringt.

Ein Charakter, der sich hierzu bereit erklärt, wird vom Priester zu einem weißgekalkten Dom geführt. Das Innere ist mit wunderbaren blauen Kacheln gefließt, und von der Decke hängt eine goldene Lampe, in der ein ewiges Licht flackert. Der Charakter steht unter dem weiten, dunkelblauen Dom; für einen Augenblick glaubt er sich auf einen fernen Planeten versetzt, unter einem nächtlichen, sternenblitzenden Himmel, allein, alleine mit sich, denn der Priester schließt die Tür-die-es-niemals-wieder-geben-wird.

Niemand kann sagen, welche Visionen sich dem Charakter im Innern des Doms bieten werden, doch der Weg der Selbsterkenntnis ist hart, und in dieser Nacht sind es die Ängste, die ihn heimsuchen werden, seine tiefsten und unaussprechlichsten Ängste, mit denen er alleine sein wird - er oder sie verliert 1/W6 Punkte geistige Stabilität und erhält die gleiche Anzahl an Cthulhu-Mythos hinzu.

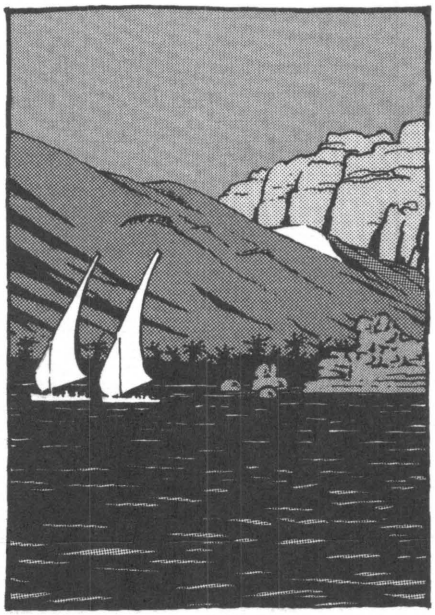
Sollte sich keiner der Charaktere freiwillig zu dieser Nacht bereit erklären, so deutet der Priester auf Gsini-Eled, und der Spielleiter wird wissen, was diese Frau im Tempel der Selbsterkenntnis erblicken wird. Sie selbst ist allerdings ahnungslos, und obwohl sie nicht besonders mutig ist, wird sie diese Nacht auf sich nehmen - mit verheerenden Folgen.

Entschließt sich tatsächlich keiner der Charaktere dazu, anstelle von Gsini-Eled zu gehen, so verliert sie im Tempel der Selbsterkenntnis 6 Punkte geistige Stabilität, als sie sich alleingelassen einer geifernden Horde von Ratten gegenübersieht. Durch den Alptraumeffekt, den dieser Stabilitätsverlust zur Folge hat, wird sich Gsini-Eled selbst in eine Ratte verwandeln und sich unter Umständen an den Charakteren rächen, wenn sie im Tempel der Bastet einen Fehler begehen (siehe »Der Traumtempel der Bastet«).

Als am nächsten Morgen der Dom geöffnet wird, ist Gsini-Eled jedenfalls spurlos verschwunden, der Priester wird sich damit begnügen den Charakteren wortlos die Flöten zu übergeben.

Die Reise auf dem Ai

Aus den Bemerkungen Tooolas wie auch anderer Bewohner Thraas läßt sich unschwer entnehmen, daß man in der Stadt allgemein davon ausgeht, daß die Charaktere, ähnlich wie ihre Vorgänger, den Ai



hinunterreisen werden. Wie es Sitte ist überläßt man ihnen hierfür gerne zwei oder drei der wunderbaren Flußboote mit den grünen Dreieckssegeln.

Die Charaktere werden im Laufe ihrer Reise den Fluß hinunter an zwei Dörfern vorüberkommen, das eher schlichte Fischerdorf Galaatheis und das abweisende Golagon-Thol (dessen Bewohner sich angeblich ausschließlich aus Nachfahren jener Menschen zusammensetzen, die einst aus dem untergegangenem Sarnath entflohen sind, bevor jene schicksalshafte Nacht anbrach, in der die Stadt unterging).

Unternehmen die Charaktere zumindest den Versuch, sich an das Ritual der Bastet zu halten, d.h. gehen sie bei den betreffenden Dörfern an Land, verspotten »ihre« Frauen die Bewohner jener Dörfer oder treiben allerlei Unfug und, vor allen Dingen, spielen die Männer auf ihren Flöten oder versuchen sie es zumindest, so kann man davon ausgehen, daß Bastet Gnade walten läßt und die Priester empfangen wird (siehe »Der Traumtempel der Gottkatze«).

Die Bewohner der beiden Dörfer kennen das Ritual zur Genüge, doch gerade in Golagon-Thol sieht man sich nicht gerne verspottet, und mißlingt einem der Charaktere ein RW:Glück, so wird er vielleicht von dem einen oder anderen Zauberer unter den Einwohnern attackiert. Dies muß nicht unbedingt tödlich enden, vielleicht wird einer der Flötenspieler durch einen enormen Luftwirbel aus dem Boot in den Fluß geworfen (der Zauber heißt *Donnernder Wirbler* und hört sich auch so an; es sind keine weiteren Daten zu diesem Zauber erforderlich, da dem Opfer ohnehin keine Kraftprobe zusteht, um sich zu wehren); einem Spielleiter, der Zugang zum Abenteuerfolio *H.P. Lovecrafts Traumlande* hat, stehen natürlich noch andere Zauber zu Verfügung, doch wie gesagt, sollen diese nicht unbedingt tödliche Folgen zeigen.

Der Traumtempel der Gottkatze

Haben sich die Charaktere keine Mühe gegeben, das Ritual zumindest ansatzweise durchzuführen, so treiben sie langsam an Kadatheron vorbei hinaus auf die Cerenäische See und bleiben dort solange, bis sie von selbst erwachen.

Haben sie sich bemüht, das Ritual durchzuführen, so steht jedem Charakter, der sich entsprechend äußert, ein FW:Verborgenes erkennen zu. Gelingt der Wurf, so glaubt er für einen Augenblick, ein riesiges Tier zu sehen, das sich auf vier Beinen durch die dichte Vegetation auf der rechten Uferseite bewegt. Ein zweiter erfolgreicher FW:Verborgenes erkennen führt auf der anderen Uferseite zur gleichen Beobachtung. Die Wesen verschwinden jedoch schon bald voraus, ohne daß man erkennen könnte, um was es sich gehandelt haben könnte.

Wenig später bricht die Dunkelheit über den klaren Wassern des Ai herein, und die Boote der Charaktere gleiten lautlos über eine unnatürlich spiegelglatte Fläche in eine andere Welt. Gleichzeitig erwachen soviele Charaktere (und verschwinden damit aus den Traumlanden), daß sich genausoviele Männer in den Booten befinden wie Frauen. Sollten alle Mitglieder der Gruppe das gleiche Geschlecht haben, so träumt jedoch mindestens ein Charakter (nach Wahl des Spielleiters) weiter, *während alle anderen* erwachen.

Unvermittelt sinken die Boote unter den Füßen der restlichen Träumer nach unten, und dort, wo noch vor kurzem eine Wasserfläche war, ertreckt sich nun glatter, schwarzer Marmor; wo am Ufer einen Augenblick zuvor noch große Farne wogten, wachsen nun düstere Mauern empor.

Den Träumern bietet sich eine eigenartige Szene:

Es ist still. Die Wände des düsteren Raumes verengen sich nach oben, sie bestehen aus einem dunklen Stein mit roten, quarzartigen Einschlüssen, die wie offene Wunden wirken. Irgendwo über der Köpfen scheint es eine Öffnung zu geben, aus der eine Säule aus Licht herunterschießt, direkt auf eine Statue aus weißem Marmor herab, die nichts anderes darstellt als einen mit Lorbeer bekränzten Jüngling...

- Die Falle

Ein Charakter, dem ein FW:Cthulhu-Mythos gelingt, schließt sofort auf Hypnos, doch tatsächlich ist diese Vision nichts anderes als eine Prüfung der Katze, die sich vergewissern muß, daß die Besucher nicht mit dem Gott des Schlafes im Bunde stehen.

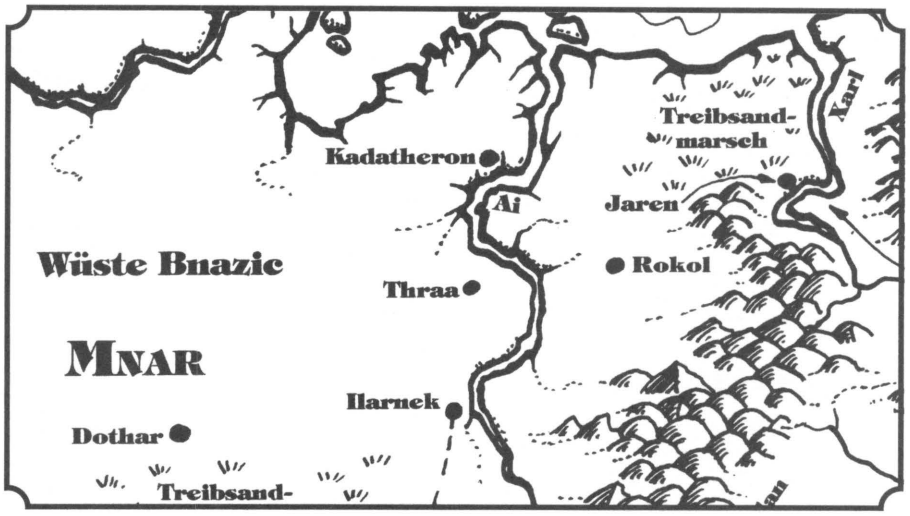
Jeder, der sich dem Gott des Schlafes in irgendeiner Weise ergeben zeigt, niederkniet oder ihn auf andere Weise ehrt, wacht auf, falls er Glück hat (ein RW: Glück gelingt), und findet sich mit einer sehr großen Katze alleine in einem dunklen abgeschlossenen Raum wieder, wenn er Pech haben sollte (hier kann man gegebenenfalls die Daten der Raubkatzen aus Kairo verwenden). Man kann diese Katze durch eine Ratte ersetzen, Gsini-Eled, um genau zu sein, sofern die Charaktere so herzlos waren, sie in Thraa ihrem Schicksal auszuliefern.

Ein ängstlich oder kleinmütig reagierender Charakter ist ebenfalls unwürdig für die Aufgabe, die Bastet für ihre Besucher vorgesehen hat, und wacht schlicht auf. Bei einem Nichtspielercharakter bestimmt man mit einem RW:MAx4, ob er erwacht oder nicht.

Alle anderen, die mit Abscheu oder neutral auf den Anblick des Gottes des Schlafes reagieren, sehen, wie die Statue plötzlich lautos in tausend Stücke zerspringt und das Licht sich aus der Form der Säule langsam zerfließend diffus im Raum verteilt. Bastet erscheint, eine anmutige Frau in einem langen schwarzen Kleid, kurz gehaltenem schwarzem Haar, tiefdunkelgrünen Augen und schwarzen Handschuhen, die ihr weit über die Ellebogen bis fast zu den Schultern reichen. Es ist kein Laut zu hören, als sie sich den Charakteren nähert.

Jeder einzelne Charakter hat den Eindruck, daß sich die Frau direkt auf ihn zubewegt bis sie schließlich unmittelbar vor ihm stehen bleibt. Die Frau tritt so nahe heran, daß ihre Lippen die des Charakters fast berühren, unabhängig davon, ob es sich um einen Mann oder eine Frau handelt. Irritierenderweise spürt jeder Charakter hierbei eine feine Berührung auf den Wangen (es handelt sich um Bastets Schnurrhaare), während gleichzeitig etwas um die Beine des Charakters streicht (eine von Bastets unsichtbaren Begleiterinnen); diese Erfahrung kostet die Charaktere 1/1W3 Punkte geistige Stabilität.

Die noch anwesenden Charaktere erhalten von Bastet zwei Zauber. Der erste besteht im wesentlichen nur aus einem Wort und einer komplizierten Handgeste. Wird dieser Zauber, der sich mit einem einfachen RW:INx4 erlernen läßt, vor der Vitrine der Drei Gesandten ausgeführt, so zerfallen die drei Katzenmumien zu Staub, und die Charaktere (und damit auch Majher-peri) werden in Zukunft vor den Nachstellungen der Katzen in der Wachen Welt sicher sein (unter Umständen allerdings nicht vor den Nachstellungen der Museumsdirektion). Ein Charakter, der die Geste verstanden hat, weiß auch, wo und wie sie angewendet wird und welche Wirkung sie hat.



Bei dem zweiten Zauber handelt es sich um die *Spirale des Suth*, eine Beschwörung, die außerordentliche Zerstörungen anrichten kann, wie man an der Beschreibung in dem Kasten auf dieser Seite erkennen kann.

Auch dieser Zauber, der im übrigen nur in den Traumlanden sowie in unmittelbarer Nähe der Cheops-Pyramide funktioniert (solange die Lichtsäule noch steht), läßt sich mit einem RW:INx4 erlernen.

Durch den Kontakt mit Bastet erfährt ein Charakter mit einem RW:Idee jeweils zusätzlich noch folgende Informationen:

- Der Weiße Opal bindet die Lichtsäule an die Spitze der Pyramide, mit seiner Zerstörung wird auch die Lichtsäule verschwinden
- Nähern sich die Charaktere der Schwarzen Pyramide, die keine ist, so können sie ihren Geist von Maj-her-peris Einfluß befreien (die Knickpyramide von Dahschur)
- Es gibt keine Möglichkeit, den Kontakt zwischen den Traumlanden und der Wachen Welt von den Traumlanden aus abzubrechen, da der Fokus, der Weiße Opal in der Wachen Welt eingebettet wurde.

Man beachte, daß jeder Charakter beim anschließenden Erwachen (siehe »Der Rücksprung«) einen erfolgreichen RW:Idee benötigt, um sich an seinen Traum und damit an die Zauber wie auch die Informationen zu erinnern, die er im Traumtempel der Bastet in Erfahrung gebracht hat. Aus diesem Grund sollte der Spielleiter zumindest die Informationen solange zurückhalten, bis die Charaktere wieder erwacht sind.

Die Ratte

ST	KO	GR	GE	MA	T			R	BR
7	11	5	14	7	50			0	45

Waffe	Attacke	Schaden
Biß	60%	W6

Verlust an gS: Aufgrund der Größe, sie erreicht praktisch die Größe eines Hundes, kostet der Anblick dieser Ratte einen Charakter 0/W3 Punkte geistige Stabilität; sollte der oder die Betreffende Angst vor Nagern haben, hat dies natürlich, nach Belieben des Spielleiters, gravierendere Folgen.

Spirale des Suth

Dieser Zauber, der eine Reichweite von 10 m hat, kostet 12 MP und W8 gS. Man braucht 3 Runden, um ihn zu bewirken, danach erscheint eine grünlich-weiße Spirale aus Licht, die sich langsam (BR 1) auf das Ziel zuwindet, das sich bis 100 m entfernt befinden kann. Die Spirale bohrt ein 1 m durchmessendes Loch in die Substanz des Zieles. Die Tiefe des Loches ist von der Substanz des Zieles abhängig. Die Spirale durchdringt bis zu einem halben Meter Granit, eineinhalb Meter Holz oder 10 cm Eisen. Ein Mensch, dem es nicht gelingt, der Spirale auszuweichen, wird unweigerlich getötet, da sie ein Loch in seinen Körper schneidet.

Das Gegenstück

Ist es Maj-her-peri schon gelungen, das Ritual abzuschließen, so zeigt die Göttin den Charakteren eine weite Ebene jenseits des Flusses, auf der sich ein einsamer, formloser Hügel erhebt. Dieser Hügel wurde erst vor kurzem von einer eigenartig verwundenen Säule aus Licht aus der Ebene emporgezogen und bildet das Gegenstück zur Cheops-Pyramide der Erde.

Der Rücksprung

Gelingt einem der Charaktere ein FW:Überreden oder ein FW:Rhetorik, so kann der Spielleiter weitere Informationen zum Besten geben (und diese an die Spieler weitergeben, sobald die Charaktere erwacht sind), doch andernfalls wendet sich die Frau in Schwarz ab.

Gleichzeitig springen lautlos Hunderte von Katzen durch die anscheinend so massiven Wände des Tempels herein und landen anmutig in unmittelbarer Nähe der Charaktere, spannen ihre Muskeln und springen wieder federnd ab. Irgendwo im Fellgetümmel können die Träumer für einen Augenblick den gestreckten Körper Rarrhs erkennen, dann packt sie auch schon das eigenartige Gefühl in der Magengrube, als die Steinmassen an ihnen vorbei nach unten sinken, einen Lidschlag lang erkennen sie noch das silbern glitzernde Band des Ai unter sich …

… dann ein Salto.

Wieder der Ai, nein, der Nil, es ist tiefste Nacht, und während die Charaktere in einer Wolke aus Fell und Haar aus dem Himmel stürzen, tastet sich zu ihrer Linken die Lichtsäule des Hypnos wie ein riesiger glühender Tentakel durch die Nacht. Für einen winzigen Moment scheint es so, als wenn die Charaktere in den Strahl stürzen würden, doch dann fallen sie der Erde entgegen, weich, weich in Kissen, Decken, ein Sofa, worin sie auch immer gelegen haben, als sie den Rauch der Harzklumpen einatmeten, sie sind wieder wach.

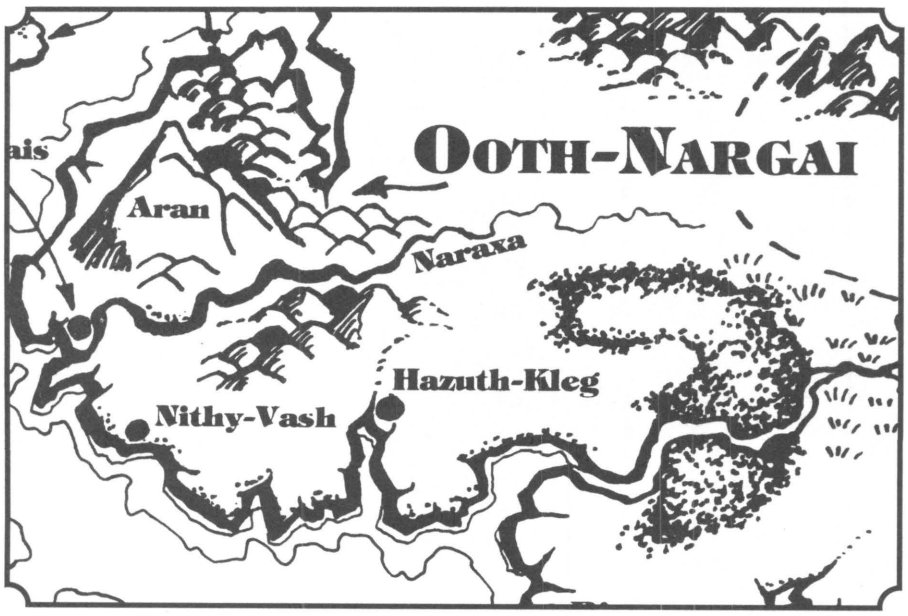
Die Katzen sind in diesem Augenblick nicht viel mehr als eine geisterhafte Erinnerung, sanft setzen sie noch einmal ihre Pfoten auf, um dann lautlos in den Schatten des Zimmers zu entschwinden.

Versagen alle Träumer bei dem RW: Idee, bei dessen Gelingen sie sich an den Traum erinnern könnten, so kann ihnen eventuell Gagliari helfen, sich unter Hypnose an ihre Erlebnisse in den Traumlanden zu besinnen.

Weitere Besuche in den Traumlanden

Wenn es sich bei den Charakteren um erfahrene Träumer handelt, so gelangen sie unter Umständen ein zweites Mal in die Traumlande und können so das Bastet-Ritual noch einmal durchführen. Ein zweiter Besuch wäre auch dann möglich, wenn die Charaktere sich zu Beginn der Untersuchungen einen der Harzklumpen besorgt haben (und dieser nicht von Maj-heri zerstört wurde).

Ist es den Charakteren beim ersten Besuch in den Traumlanden nicht gelungen, das Ritual korrekt durchzuführen, so haben sie nun natürlich eine zweite Chance. Alternativ kann der Spielleiter sich dazu entschließen, die Charaktere nach Hazuth-Kleg zu bringen.



Haben sie eine andere Methode verwendet, um in die Traumlande zu gelangen, so kann der Spielleiter entweder trotzdem die folgende Episode spielen, oder anhand des Materials aus *H.P. Lovecrafts Traumlande* nach Gutdünken selbst improvisieren.

Hazuth-Kleg

Die Charaktere erwachen auf einer tristen, weiten Öde. Nicht weit von ihnen entfernt steht ein Mann und winkt ihnen beständig zu. Als sie sich der Gestalt nähern, entpuppt sich diese als eine Vogelscheuche, deren leerer Ärmel im Wind hin und her schlägt.

Von der Vogelscheuche aus erblicken die Träumer ein eigenartig zusammengeducktes Haus mit einem runden Eingang, dessen Tür sich langsam und einladend (?) öffnet.

Saa, eine alte Frau mit einem über und über vernarbten Gesicht, erwartet ihre Besucher. Obwohl sie niemals etwas ohne Bezahlung tut, macht sie im Falle der Träumer eine Ausnahme, denn die Gottkatze selbst hat zu ihr gesprochen.

Was auch immer die Charaktere unternehmen, Saa ist praktisch unangreifbar und wird sich und ihr Haus schlicht in Nichts auflösen, wenn ihre Besucher zu zudringlich werden sollten.

Mit den Worten »Die Gottkatze selbst ist auf eurer Seite, Fremdlinge, darum nehmt dieses Geschenk.« übergibt sie ihnen ein weiches, graues Pergament (das aus der gegerbten Kopfhaut eines Gugs besteht). Der Text auf dem Pergament ist zwar in völlig unverständlichen Zeichen geschrieben, doch können die Charaktere das darauf niedergelegte Lied trotzdem verstehen. Die Silben sind fremdartig und lauten übersetzt »Rufe den Vater aller Kinder, die im Brunnen unter dem Haus des Wurmes ruhen«.

Gelingt den Charakteren nach dem Aufwachen der RW:Idee und können sie den Text des Pergamentes korrekt niederschreiben, so beherrschen sie den Zauber, allerdings sollten sie sich wohl überlegen, ob sie ihn auch einsetzen wollen. Nur wenn einem Charakter ein FW:Cthulhu-Mythos gelingt, wird er wissen, daß der »Vater der Kinder im Brunnen unter dem Haus des Wurmes« niemand anderes ist als … Azathoth selbst, der Sultan aller Dämonen, und der Zauber selbst kein anderer ist als *Rufe/Vertreibe Azathoth.*

Auf eine Frage an Saa, was dieser Zauber bewirke, erklärt diese nur kryptisch, daß »er, der da kommen wird, die Lichtsäule vernichten wird«.

Saa ist eine Hexe, wie man leicht erkennen kann, und Nyarlathotep treu ergeben, wie ein FW:Cthulhu-Mythos oder ein FW:Traumwissen zeigt. Mag sein, daß dies der Grund dafür ist, daß sie diesen mächtigen wie auch selbstzerstörerischen Zauber in die Hände der Charaktere legt.

KAIRO

Das Ritual

Der Spielleiter wird entscheiden müssen, bei welcher Gelegenheit Maj-her-peri zu seinem ersten entscheidenden Schlag ausholen wird, das heißt, wann er das Ritual durchführen wird, mit dem er die Lichtsäule des Hypnos auf die Spitze der Cheopspyramide setzt, jene Lichtsäule, die letztendlich die Verschmelzung mit den Traumlanden bewirken soll. Da er auch für diese Aufgabe einen der Besessenen übernehmen muß, wird er das Ritual wahrscheinlich am besten dann durchführen, wenn einige der Charaktere in den Traumlanden weilen (da sie dann für eine Übernahme besonders anfällig sind).

Sollten die Sicherheitsmaßnahmen der Charaktere dies tatsächlich verhindern können (siehe dazu »Der abtrünnige Priester«), kann der Spielleiter jederzeit auf Mohr oder auch Mubarak zurückgreifen.

Voraussetzung für die Durchführung des Rituals ist jedoch, daß Maj-her-peri sich im Besitz des Weißen Opals befindet, das bedeutet, er muß sich diesen Stein zuvor beschafft und ihn an einem geeignetem Ort verborgen haben.

Zum zweiten sollte der Priester, sofern möglich, Zugang zu der Weißen Maske haben, die ihn während des Rituals davor schützen wird, von der entstehenden Lichtsäule verwandelt zu werden. Er kann jedoch, wenn es sein muß, auch ohne diese Maske auskommen, was für den Besessenen, den er übernommen hat, dann jedoch fatale Folgen hat.

Maj-her-peri übernimmt einen der Charaktere, holt den Weißen Opal aus seinem Versteck und holt sich dann die Weiße Maske. Waren die Charaktere sehr umsichtig, hat der Priester eventuell Probleme, an die Maske zu kommen, doch er sollte er auf jeden Fall Zugang zu dem Opal haben (siehe auch »Keller 129«).

Danach begibt sich Maj-her-peri zur Cheops-Pyramide und ersteigt sie. Er läßt sich gegebenenfalls Zeit, um den Körper, den er zu diesem Zweck übernommen hat, nicht zu überfordern.

Der Priester hat keine allzu große Erfahrung darin, sich lautlos fortzubewegen, und kann eine möglicherweise vorhandene Fertigkeit des Besessenen (Schleichen oder Verbergen) nicht ausnutzen, so daß er, kurz bevor er die Spitze der Pyramide erreicht, von zwei Nachtwächtern des Plateaus bemerkt wird. Die beiden Männer alarmieren per Telefon sofort eine weitere Streife und folgen dem Priester dann die Pyramide hinauf.

Auf der Spitze der Pyramide angelangt, legt Maj-her-peri den Weißen Opal in die Mitte der Fläche und tritt dann zurück, um seinen Gesang anzustimmen.

Die beiden Wächter sind fast oben angelangt, als der Priester das Ritual vollendet. Sie steigen über den Rand hinauf und richten schwer keuchend ihre Gewehre auf den nächtlichen Touristen, doch genau in diesem Augenblick ...

Malamik und Jussuf hatten die Plattform gerade erst betreten, als sich um den kleinen, weißlich schimmernden Stein ein fahles Licht ausbreitete. Jussuf fuhr den Mann auf der anderen Seite der Plattform rüde an, die Hände zu heben. Der Fremde tat es und blickte lächelnd nach oben. Malamik folgte seinem Blick und bemerkte ein helles, klares Licht, das direkt auf ihn herunterschoß!

Schmerz. Die Männer wurden schlicht umgekrempelt, dort wo eben noch Haut und Kleidung zu sehen waren, waberte und pulsierte eine dunkelviolette Masse, durchzogen von tiefrotem zuckenden Muskelgewebe, die Knochen noch sichtbar, aber von Schleim und Gewebefetzen bedeckt! Wie Fremdkörper ragten die Läufe der Gewehre und einige Kleidungsfetzen aus der zusammengeballten, zermalmten und trotzdem noch immer lebendigen, zitternden Masse der beiden Männer, als sie vom Licht in den Himmel gezogen wurden.

- Kontakt

Dieser Schock wird den Besessenen eventuell wieder zu sich bringen, denn der Anblick der beiden verwandelten Wächter kostet 2/W8 Punkte geistige Stabilität. Trug der Priester, also der Besessene, die Weiße Maske nicht, so muß er sich allerdings keine Sorgen mehr machen, sofern ihm ein RW:Glück mißlingt. In diesem Fall wird er ebenfalls von der Lichtsäule erfaßt und nach Belieben des Spielleiters umgewandelt, vielleicht gar auf eine Weise, die seine Gesichtszüge unverändert läßt - welch' ein Schock für seine Kameraden, wenn dieser Charakter jemals zurückkehren sollte ...

Sollte Maj-her-peri bemerken, daß der Besessene ebenfalls verwandelt wird, zieht er sich sofort völlig aus dessen Körper zurück und verteilt die ihm zugeordneten MA-Punkte gleichmäßig auf alle anderen Besessenen (siehe »Der abtrünnige Priester«).

Lautlos und blind, denn ihre Schreie werden von ihrem eigenen sie umgebenden Fleisch aufgesogen, werden die beiden Nachtwächter (und eventuell der Körper des Besessenen) in den Himmel gezogen.

Danach verliert die Lichtsäule etwas von ihrer Leuchtkraft und ist praktisch nur noch bis in eine Höhe von ca. 5 Metern zu erkennen, darüber wird sie zunehmend schwächer, bis sich ihr Licht in der Schwärze der Nacht verliert.

Wurde der besessene Charakter nicht verwandelt, verlor er aber den Verstand, so flieht er Hals über Kopf die Pyramide hinunter und verletzt sich bei einem mißlungenen RW:Glück so schwer, daß er W6 Trefferpunkte verliert. Selbst wenn der Verlust an geistiger Stabilität keine weiteren Folgen hatte, hebt der Priester die Übernahme spätestens jetzt wieder auf.

Der Charakter wird sich wie gewöhnlich mit einem RW:Idee vage an das erinnern können, was er unter Maj-her-peris Kontrolle getan hat, doch dürfte sein nächstes Problem darin bestehen, der Streife zu entgehen, die von Jussuf und Malamik alarmiert wurde, siehe »Die Zeugen«.

Maj-her-peris Aufgabe ist nun fast erfüllt, nun geht es nur noch darum, den Opal auf der Spitze der Pyramide vor Schaden zu bewahren. Die Lichtsäule wird den Opal zwar bis zu einem gewissen Grad schützen, doch Maj-her-peri bleibt sicherheitshalber noch eine Weile in den Charakteren verwurzelt, um herauszufinden, ob sie eventuell etwas unternehmen, das die Verschmelzung verhindern könnte.

Die Lichtsäule

Sobald es Maj-her-peri gelungen ist, das Ritual durchzuführen, erhebt sich eine Lichtsäule von der Spitze der Cheops-Pyramide in den Himmel. Das Phänomen ist nachts relativ gut zu sehen, verblaßt aber am Tag fast vollständig gegen den blauen Himmel.

Diese Lichtsäule ist im höchsten Maße gefährlich, denn sie stellt eine erste, wenn auch lose Verbindung mit den Traumlanden dar, eine Verbindung zum Land Mnar, die sich im Laufe weniger Tage immer weiter verstärken wird, bis es schließlich zwischen Gizeh und dieser Region in den Traumlanden zur Verschmelzung kommt.

Die Behörden, zumindest Mehon Bahari (s. nächste Seite), sind davon überzeugt, daß hier übernatürliche Kräfte zugange sind. Daraufhin wird die Spitze der Pyramide gesperrt, während gleichzeitig mehrere Artikel lanciert werden, die das Lichtphänomen als neueste Attraktion der Kulturbehörde ausgeben.

Wie man sich leicht denken kann, reagieren die Behörden ratlos, insbesondere, nachdem ein erster Versuch unternommen wird, das Phänomen genauer in Augenschein zu nehmen. Hierbei findet ein weiterer Beamte sein Ende, er wird auf die gleiche Weise verwandelt, wie die beiden ersten Nachtwächter, die das Pech hatten, Zeuge des Rituals zu werden.

Die Lichtsäule wird einzig durch den von Maj-her-peri plazierten Weißen Opal aufrecht erhalten. Dieser liegt etwa im Zentrum der Plattform und ist so von den Seitenflächen der Pyramide aus nicht zu sehen. Gelingt es, diesen Stein zu zerstören, bricht der Kontakt ab.

Da die Lichtsäule den ersten Kontakt zwischen der Wachen Welt und den

Traumlanden herstellte, gibt es drei ernsthafte Probleme, wenn es darum geht, den Opal zu zerstören:

Da die Traumlande und die Wache Welt sich hier berühren, hat Hypnos die Möglichkeit, selbst einzugreifen. Wann immer sich jemand der Lichtsäule nähert, wird Hypnos seine Wesen die Lichtsäule hinunterschicken, um den Weißen Opal zu schützen. Bei diesen Wesen handelt es sich um all diejenigen Personen, die es wagten, in den Bereich der Lichtsäule zu treten und daraufhin verwandelt wurden (bisher also drei Nachtwächter sowie eventuell einer der Charaktere).

Die Wesen

ST	KO	GR	GE	IN	MA	T		R	BR
25	31	17	4	0	7	28		0	35

Waffe	Attacke	Schaden
Klauen	35%	W3+2W6

Verlust an gS: Der Anblick dieser Wesen kostet zwischen 1/W6 und 2/W8 Punkte geistige Stabilität, eventuell mehr, wenn die Charaktere einen ehemaligen Kameraden wiedererkennen.

Zum zweiten stellt der Bereich der Lichtsäule selbst eine tödliche Gefahr dar, da jeder, der diesen Bereich betritt, von Hypnos verwandelt wird (und so als eines seiner »Wesen« in den Dienst des Gottes tritt). Einzig und allein ein Charakter, der die Weiße Maske trägt, die sich im Grab des Maj-her-peri finden ließ, ist vor dieser Verwandlung sicher.

Zum dritten wirkt sich die »Realität« der Traumlande bereits in der Nähe der Lichtsäule und später auch in der Umgebung der Pyramide aus, d.h. moderne Waffen oder Sprengstoffe funktionieren bereits nicht mehr. Dies bedeutet, daß sich der Opal nur mit primitiver Gewalt vernichten läßt oder durch einen Zauber, wenn die Charaktere das Glück hatten, einen solchen zu erlernen.

Die Zeugen

Die zweite, von Malamik und Jussuf alarmierte Streife befand sich in Begleitung eines hohen Beamten, Mehon Bahari. Die Männer, insbesondere Bahari, haben die Szene auf der Spitze der Pyramide mittels Ferngläsern gut beobachten können, haben jedoch aufgrund des schwachen Lichtes und der großen Entfernung nur minimal geistige Stabilität verloren. Trotzdem konnte zumindest Bahari noch sehr genau beobachten, daß sich dort etwas Übernatürliches ereignet haben muß, ein Umstand, der sich für den weiteren Verlauf des Szenarios grundlegend auswirken wird.

Die beiden Nachtwächter in Baharis Begleitung werden sofort Jagd auf die einzelne Person machen, die zu diesem Zeitpunkt noch auf der Spitze steht (der Charakter, den Maj-her-peri für das Ritual eingesetzt hat, sofern er nicht ebenfalls verwandelt wurde).

Unabhängig davon, ob Bahari und seine Begleiter den Charakter stellen können, werden sie auf die Spitze der Pyramide steigen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Bei dieser Gelegenheit gerät einer der beiden Wächter ebenfalls in die Lichtsäule und wird auf der Stelle verwandelt, Anlaß genug für Bahari und den anderen Wächter, das Übernatürliche der Situation endgültig zu akzeptieren (und 2/W8 Punkte geistige Stabilität zu verlieren).

Bahari wird in der Folge an einer leichten Form der Xenophobie leiden, da er unterbewußt natürlich den besessenen Charakter, also einen Ausländer, für die Vorgänge verantwortlich macht. Hat Maj-her-peri Mubarak übernommen, um das Ritual auszuführen, so leidet Bahari stattdessen an einer leichten Paranoia. Im Interesse des Spieles sollte er nicht allzuviel geistige Stabilität verlieren, um nicht permanent handlungsunfähig zu werden.

Die neue Attraktion

Sofern die Charaktere nicht aufgrund eigenen Augenscheins davon wissen, erfahren sie im Laufe der nächsten Tage aus mehreren Zeitungen, daß die Kulturbehörde auf der Spitze der Cheops-Pyramide eine neue Attraktion einrichtet, einen Strahler, der senkrecht in den Himmel hinaufleuchtet, siehe »Eine neue Attraktion«.

Wie man aus dem Artikel entnehmen kann, sind die Arbeiten an der Anlage noch im Gange, weshalb die Pyramide vorläufig gesperrt bleibt und nicht bestiegen werden darf.

Die Artikel in den verschiedenen Zeitungen wurden von Bahari lanciert, der sicherstellen wollte, daß sich niemand der »Attraktion« nähert, bevor deren genaue Natur ergründet ist.

Besuchen die Charaktere Gizeh, so können sie beobachten, daß etwa 20 Meter unterhalb der Spitze ein Zaun aufgerichtet wird. Später patroullieren ständig mehrere bewaffnete Wächter auf den Stufen der Pyramide. Es ist so gut wie unmöglich, sich ohne Baharis Unterstützung Zugang zur Plattform zu verschaffen.

Der Beamte

Versuchen die Charaktere, mit offiziellen Stellen wegen der Lichtsäule Kontakt aufzunehmen, so landen sie früher oder spä-

Mehon Bahari und seine Begleiter

Bahari, ein eher kränklich wirkender Mensch, der offensichtlich an ständigen Magenschmerzen zu leiden scheint, ist ein recht findiger und aufgeweckter Kopf mit bemerkenswerten Beziehungen zu diversen Regierungsstellen. Er arbeitete bis 1922 in der britischen Verwaltung und stieg dann binnen kürzester Zeit zum Inspektor mit eigenem Ressort auf. Er beschäftigt sich besonders mit dem Schutz der Grabanlagen und anderen antiken Bauwerken in der Umgebung Kairos, insbesondere auch mit der Pflege der Bauten auf dem Gizeh-Plateau. Sein Etat, von dem er die Nachtwächter ebenso bezahlen muß wie die Restauration einzelner, meist kleinerer Tempel, ist allerdings außerordentlich beschränkt.

Bahari hat sich selbst überzeugen können, daß auf der Spitze der Cheops-Pyramide übernatürliche Kräfte am Werke sind (und hat hierbei auch entsprechend geistige Stabilität verloren). Auf seine Veranlassung hin (Bahari kann außerordentlich überzeugend wirken) wurde das Lichtphänomen von Regierungsstellen als Touristenattraktion getarnt - er wird mehr als erfreut sein, mit jemanden sprechen zu können, der ihm zur Seite stehen kann, sprich, die Charaktere.

Die Nachtwächter

Diese beiden Nachtwächter begleiten Mehon Bahari und werden, ebenso wie er selbst, Zeuge des Rituals. Sie werden ihr Bestes tun, den Charakter zu stellen und festzunehmen, den Maj-her-peri dazu benutzt hat, das Ritual durchzuführen.

Mechaled wird bei der Untersuchung des Lichtphänomens auf der Spitze der Cheops-Pyramide versehentlich in den Bereich der Lichtsäule treten und sofort von Hypnos, zum Entsetzen seiner Begleiter, verwandelt.

Mehon Bahari

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
11	6	10	14	16	11	16	15	75	8

Fertigkeiten: Englisch sprechen & verstehen 70%, Französisch sprechen & verstehen 12%, Deutsch sprechen & verstehen 35%, Archäologie 35%, Bibliotheksnutzung 38%, Buchführung 72%, Diskussion 85%, Kreditwürdigkeit 67%, Rhetorik 85%, Überreden 46%

Nachtwächter al-Achem

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
14	14	14	11	12	12	8	11	55	14

Waffe	Attacke	Schaden
Gewehr	40%	2W6+3
Knüppel	50%	W6+W4

Nachtwächter Mechaled

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
12	15	13	15	10	13	7	10	50	14

Waffe	Attacke	Schaden
Gewehr	60%	2W6+3
Knüppel	40%	W6+W4

ter bei Mehon Bahari, dem Inspektor, der sich in der Nacht des Rituals zufällig bei den Nachtwächtern des Plateaus aufhielt und so Zeuge der gräßlichen Ereignisse wurde, die sich auf der Spitze der Pyramide zugetragen haben. Er ist außerordentlich kooperativ, und wenn die Charaktere ihn davon überzeugen können, daß sie in diesem Fall nützliche Informationen besitzen, wird er ihnen berichten, was er selbst gesehen hat.

Um die Spannung im Abenteuer aufrechtzuerhalen, kann der Spielleiter das Zusammentreffen der Charaktere mit Bahari so lange hinauszögern, daß die Zeit knapp wird, die ihnen bleibt, um den Weißen Opal zu zerstören. Ohne Bahari werden sie zumindest das Problem haben, überhaupt auf die Plattform der Cheops-Pyramide hinaufzugelangen.

Wenn die Charaktere den Kontakt zu den Behörden nicht von sich aus herstellen, kann man sie auch durch die Nachforschungen der Polizei mit ihm zusammenbringen. Den Beamten gelingt es in diesem Fall einfach, den Besessenen zu identifizieren, den Maj-her-peri dazu benutzte, die Lichtsäule entstehen zu lassen (was insbesondere kein Problem ist, wenn sie den Mann noch vor Ort festnehmen konnten), und über diesen an die Leute heranzukommen, die in letzter Zeit mit ihm zusammen waren. Früher oder später erhalten die Charaktere also Besuch von mehreren Polizisten, die sie zu Bahari bringen werden.

Bahari wird die Charaktere, soweit dies in seinen Kräften steht, bei der Aufgabe unterstützen, den Weißen Opal zu vernichten (siehe »Die Lichtsäule«). Hierbei bleibt es dem Spielleiter überlassen, wieweit diese Unterstützung geht, zumindest besteht nun eine Chance auch für die etwas exotischeren Lösungen, auf die die Charaktere eventuell verfallen werden, siehe »Maßnahmen«.

Die Tücke des Priesters

Sobald Maj-her-peri der Meinung ist, daß alles zum Besten steht, gibt er einen Besessenen nach dem anderen endgültig frei, nicht ohne jedoch jeden der Besessenen zuvor noch in Schwierigkeiten zu bringen. Er hat in der Zwischenzeit einiges über die moderne Welt hinzu gelernt und wird dies bei seinen Missetaten hervorragend zu nutzen wissen.

Hier einige Beispiele:

• Er übernimmt einen Charakter und läßt diesen mit einem Revolver auf Bahari feuern. Da er die Waffe unmöglich beherrschen kann, hat er nur eine Chance von 10%, etwas damit zu treffen, allerdings dürfte bereits der Mordversuch die Charaktere in Schwierigkeiten bringen.

• Er übernimmt einen Charakter und läßt diesen mit einem Wagen in halsbrecherischer Fahrt durch Kairo jagen. Dies gelingt allerdings nur, wenn der Priester zuvor mehrfach beobachten konnte, wie ein Besessener oder einer seiner Freunde einen Wagen steuerte, und selbst dann benötigt er noch einen RW:Idee, um den Wagen in Gang zu bringen.

• Er übernimmt einen der Charakter und läßt diesen einfach in den Nil springen, ein tödliches Wagnis nach Meinung des Priesters, der selbst ebensowenig schwimmen konnte wie die meisten seiner Zeitgenossen aus der 4. Dynastie.

Der Vorteil, den die Charaktere in den einzelnen Situation genießen, besteht zum einen darin, daß Maj-her-peri es sich nicht leisten kann, in einem Körper zu bleiben, der getötet wird. Entflieht er nicht rechtzeitig, geht das dem Besessenen zugeteilte MA verloren. Er kann dieses MA nur dann auf die anderen Besessenen verteilen, wenn er sich aus dem lebenden Körper zurückzieht.

Dies bedeutet effektiv, daß ein Besessener bei einem solchen Zwischenfall Maj-her-peris Geist auf jeden Fall los wird, auch wenn sich dann herausstellt, daß die Situation für ihn längst nicht so gefährlich ist, wie sie vom Priester eingeschätzt wurde (wie z.B. im Falle des Sprungs in den Nil).

Eine neue Attraktion

Die Regierung investiert

Nach einer Verlautbarung Mehon Baharis, eines Vertreters der Kulturbehörde von Kairo, werden zur Zeit auf der Spitze der Cheops-Pyramide Bauarbeiten zur Installation eines neuartigen Lichtstrahlers durchgeführt, der die uns wohlbekannte Illumination des Plateaus in Zukunft um eine weitere Attraktion bereichern wird.

Man darf sich allerdings wundern, warum gerade jetzt, nicht viel später als zwei Monate nach einer erheblichen Kürzung des Kulturetats, eine offensichtlich sehr aufwendige Konstruktion dieser Art in Angriff genommen wird. Man wird wohl abwarten müssen, ob sich eine solche Investition tatsächlich lohnen wird, obwohl wir gerne zugeben, daß bereits die ersten Tests des Strahlers recht vielversprechend erscheinen.

Merkwürdig erscheint uns nur, warum es notwendig wurde, die Baustelle durch bewaffnete Beamte zu sichern - welche revolutionäre Technik haben sich die Behörden denn hier geleistet, Herr Bahari?

Wenn Träume wahr werden ...

Je länger die Lichtsäule auf der Cheops-Pyramide bestehen bleibt, desto stärker verschmilzt die Wache Welt mit den Traumlanden. Hier einige Konsequenzen, die sich daraus ergeben, je länger die Charaktere brauchen, um diesen Kontakt zu unterbrechen.

Träume

Die Anwohner in der Nähe des Plateaus von Gizeh schlafen schlecht und haben eigenartige Träume. Hat sich mindestens einer der Charaktere von Karmaletis behandeln lassen, so wird dieser Kontakt mit ihnen aufnehmen, da ein Bewohner aus Gizeh ihm einen Traum erzählt hat, in dem seltsamerweise einer der Charaktere eine Rolle spielt; der Patient konnte den Betreffenden bis in alle Einzelheiten beschreiben, konnte sich jedoch nicht erinnern, in welchem Zusammenhang er von ihm (oder ihr) geträumt hat.

Rokol

In einer Gegend östlich des Nils wird immer wieder eine eigenartige Stadt oder Ansiedlung gesichtet, die aus einer Vielzahl niedriger Hütten zu bestehen scheint. Jede einzelne dieser Beobachtungen wird als Fata Morgana abgetan und weder von den Behörden noch von jemand anderem besonders ernst genommen.

Wenn der Spielleiter dies wünscht, taucht jedoch bereits kurze Zeit später in einer ägyptischen Tageszeitung eine Fotografie auf, die eine gigantische Herde von Elefanten oder ähnlicher Tiere zeigt, die genau eine solche Ansiedlung niedertrampeln, wie sie zuvor in den Berichten der Reisenden beschrieben worden ist.

Mit einem FW:Traumwissen oder entsprechenden Kenntnissen aufgrund ihrer Reisen in die Traumlande kommen die Charaktere darauf, daß es sich um ein Abbild der Stadt Rokol handeln muß, einer Stadt, die in den Traumlanden, im Lande Mnar, liegt und regelmäßig von einer Herde Mammuts in Grund und Boden gestampft wird.

Der Tote

Eines Abends bricht bei einer Feier in einem Lokal in Kairo eine Panik aus, deren

Ursache zunächst nicht zu ergründen ist. Später verdichten sich Gerüchte, daß dort ein bekannter Journalist aufgetaucht und wieder verschwunden sei, von dem man sicher weiß, daß er erst wenige Tage zuvor an einer schweren Krankheit verstorben ist.

Bei den Nachforschungen stellt sich heraus, daß die betreffende Person offensichtlich tatsächlich mit dem Verstorbenen identisch gewesen sein muß, sein Verhalten wie auch diverse Äußerungen bei seinem Erscheinen auf der Party lassen keinen Zweifel zu. Als die Polizei sein Grab öffnet, findet sie die Leiche jedoch vor, woraufhin die Ereignisse als schlichte Massenpsychose abgetan werden.

Tatsächlich war der Journalist ein begabter Träumer und hatte sich entschlossen, nach seinem Tod in den Traumlanden weiterzuleben. Zufällig gelangte er jedoch nach Mnar und überschritt dabei in der Nähe der Kontaktstelle die Schwelle zur Wachen Welt, woraufhin er sich unvermittelt in Kairo wiederfand und dort Verwirrung stiftete. Der Spielleiter kann hier frei improvisieren, die Charaktere werden über diesen Vorfall nichts weiter herausfinden.

Die Vergangenheit schlägt zu

Die Irritationen unter den Touristen, die Gizeh besuchen, nehmen immer weiter zu. Photoapparate funktionieren nicht mehr, Uhren gehen zunehmend falsch oder bleiben einfach stehen. Lastwagen, die Baumaterial herbeischaffen, fallen rätselhafterweise einfach aus, und so fort.

Alle diese Effekte sind darauf zurückzuführen, daß sich die Realität der Traumlande immer stärker mit der der Wachen Welt mischt. Da Gegenstände nur dann in den Traumlanden existieren und funktionieren können, wenn sie zuvor mindestens 400 bis 500 Jahre in der Wachen Welt bestanden haben, fallen modernere Geräte in der Nähe der Kontaktstelle zu den Traumlanden immer öfter aus.

Der Bereich, in dem die Technik des 20. Jahrhunderts zunehmend versagt, weitet sich zudem nach Belieben des Spielleiter immer weiter aus und kann im Extremfall ganz Kairo umfassen.

Der Käfer

In der Wüste westlich von Kairo wird ein riesiger Käfer gefunden, der fast einen Meter lang ist. Das Tier wird zur näheren Untersuchung in den Zoo von Kairo gebracht, geht jedoch bereits nach einem Tag aus unerklärlichen Gründen ein. Gelingt es den Charakteren, sich eine Beschreibung des Tieres zu besorgen, entweder im Zoo selbst oder von einem Journalisten, der das Tier mit eigenen Augen gesehen hat, werden sie schnell realisieren, daß es sich um einen jener Käfer gehandelt haben muß, wie sie auch Tooola im Lande Mnar gejagt hat.

Massnahmen

Die Aufgabe der Charaktere besteht nun darin, den Opal auf der Spitze der Pyramide zu zerstören (s. hierzu »Die Lichtsäule«).

Das Szenario verläuft in diesem Bereich wahrscheinlich wie folgt: Einer der Charaktere legt die Weiße Maske an und wird versuchen, den Opal mit grober Gewalt, z.B. mittels eines Hammers oder einer ähnlichen Nahkampfwaffe, zu zerstören, während seine Kameraden ihm die Wesen des Hypnos vom Halse halten.

Die von Bahari eingesetzten Wachen werden in diesem Zusammenhang nicht allzu nützlich sein und spätestens dann fliehen, wenn Hypnos' Wesen aus der Lichtsäule treten und die Wächter feststellen müssen, daß ihre Gewehre nicht funktionieren.

Unter Umständen können die Charaktere auch eine alte Muskete oder eine ähnliche antike Waffe auf den Weißen Opal abfeuern; wenn das Gewehr alt genug ist, bleibt es eventuell trotz des Einflusses aus den Traumlanden funktionstüchtig, wenn es von einem Punkt abgefeuert wird, der weit genug von der Pyramide entfernt liegt (was die Chancen für einen Treffer natürlich unwahrscheinlich gering werden läßt).

Natürlich ließe sich der Opal mit einem Festkörpergeschoß aus einem aus großer Entfernung abgefeuerten Geschütz zerstören, doch ob die ägyptischen Behörden einem solchen Vorgehen ihre Zustimmung geben, darf bezweifelt werden. Man stelle sich nur die Schlagzeile vor »Ägyptische Armee feuert auf Cheops-Pyramide«.

Eine weitere exotische Möglichkeit bestände darin, mit einem Doppeldecker Flaschen mit Säure abzuwerfen, um den Opal aufzulösen, was natürlich wiederum den Nachteil hat, daß der Motor des Flugzeuges in der Nähe der Lichtsäule mit Sicherheit aussetzen wird. Das Flugzeug kann dann mit einem FW:Flugzeugpilot immer noch notgelandet werden, was jeden Passagier W6 Trefferpunkte kosten wird, wenn ein RW:Glück mißlingt. Mißlingt bereits der Fertigkeitswurf, so baut der Pilot Bruch, und jeder an Bord nimmt 4W6 Trefferpunkte Schaden.

Eine weitere Möglichkeit, den Opal zu zerstören, besteht darin, Zauber auszuführen, die den Stein direkt oder indirekt vernichten. Hierbei genießen die Charaktere den Vorteil, daß sie in der Umgebung der Lichtsäule auch Zauber einsetzen können, die normalerweise nur in den Traumlanden anwendbar sind, da die Realität der Traumlande bereits in die Wache Welt hinüberreicht.

Auch hier stellt sich jedoch unter Umständen das Problem, nahe genug an den Opal heranzukommen, denn Hypnos' Wesen sind keineswegs auf den Bereich der Lichtsäule selbst beschränkt, eventuell läßt sich dieses Problem mit einem herbeibeschworenen flugfähigen Monster lösen.

Ein gebundenes Wesen mit den Auftrag in die Lichtsäule zu schicken, den Opal zu vernichten, wird dagegen kaum erfolgreich sein können, da es schlicht von Hypnos verwandelt und gegen die Charaktere eingesetzt wird.

Ein herbeibeschworenes mächtiges Wesen wie Azathoth oder auch Cthugha kann von Hypnos natürlich nicht verwandelt werden, wird jedoch bei der Vernichtung des Opals auch andere schwere Schäden anrichten, nicht zuletzt bei der geistigen Stabilität aller Anwesenden. Abgesehen davon müssen die Charaktere die entsprechende Gottheit natürlich auch wieder vertreiben.

Konzentration

Zu diesem Zeitpunkt ist Maj-her-peri seines Erfolges sicher und wählt einen der Besessenen als permanente Heimstatt. Dies sollte im Interesse des Spiels einer der beiden Nichtspielercharaktere sein, also Mohr oder Mubarak, sofern diese noch am Leben sind.

Obwohl der Priester die Möglichkeit hat, das Bewußtsein des Betreffenden endgültig auszulöschen, wird er dies jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt tun, wenn er der Sprache einigermaßen mächtig ist und die Gewohnheiten seines Opfers so gut kennt, daß er sich nach einer endgültigen Übernahme einigermaßen natürlich verhalten kann.

Erhält Maj-her-peri zu diesem Zeitpunkt den Eindruck, daß die Charaktere noch Möglichkeiten haben, den Kontakt zu den Traumlanden zu kappen, so zieht er diese endgültige Übernahme vor und setzt seine Zauber gegen die Charaktere ein.

Der Spielleiter wird an dieser Stelle etwas Fingerspitzengefühl benötigen, damit die zu erwartende Notwehr der Charaktere ihnen nicht gnadenlos als Mordversuch oder Mord an dem betreffenden, endgültig von Maj-her-peri besessenen Charakter ausgelegt wird. Entweder findet die Auseinandersetzung mit dem Priester an einem abgelegenen Ort statt, dann müssen die Charaktere nur noch die Leiche ihres Widersachers (und ehemaligen Verbündeten) beseitigen, oder Maj-her-peri verhält sich hinreichend eigentümlich, um als wahnsinnig gelten zu können (doch selbst in diesem Fall trägt er keine Waffe bei sich, wenn er seine tödlichen Zauber gegen die Charaktere einsetzt).

Bahari ist natürlich weit offener für Aussagen wie »Aber er war doch ein Zau-

berer, der Feuerkugeln schleudern konnte« als ein Straßenpolizist, und wenn die Charaktere ihn davon überzeugen können, daß ihr Widersacher von einem Geist besessen war, wird er sein Bestes tun, um sie gegebenenfalls unbemerkt aus dem Land zu schaffen.

Zusätzlich sollte man bedenken, daß Maj-her-peri unter Umständen eine ganze Gruppe mit seinen Zaubern auslöschen kann. Um dies zu verhindern, kann sich der Spielleiter einige der Zeit-Effekte zunutze machen, die sich aufgrund des fortdauernden Kontaktes zu den Traumlanden ergeben (siehe folgenden Abschnitt).

Gelingt es den Charakteren nicht, Maj-her-peri endgültig auszuschalten, wird der Rest des Szenarios für sie wahrscheinlich eher belanglos sein. Schlagen sie den Priester nur in die Flucht, so haben sie sich natürlich einen Feind fürs Leben geschaffen, der ihnen noch einige Schwierigkeiten bereiten könnte.

Einige Eigentümlichkeiten

Durch den Kontakt mit den Traumlanden ergeben sich im zunehmenden Radius um die Cheops-Pyramide herum diverse Effekte, die darauf zurückzuführen sind, daß die Zeit in den Traumlanden in anderer Weise verläuft als in der Wachen Welt.

Zeitlupe

Ein Nichtspielercharakter feuert (z.B.) mit einen Revolver auf einen Charakter. Dieser nimmt seine Umgebung plötzlich wie in Zeitlupe wahr. Er sieht, wie sich der Zeigefinger seines Gegenübers langsam krümmt, dann schiebt sich die Kugel gefolgt von einer fast flüssig wirkenden Rauchwolke aus dem Lauf.

Das Bewußtsein des Charakters arbeitet schneller als normal, seine Muskeln reagieren jedoch normal und an seiner Wahrnehmungsfähigkeit gemessen unglaublich langsam, auch die Masse seines Körpers ist (subjektiv empfunden) extrem träge.

Hat er bereits beim Krümmen des Zeigefingers des Schützen eine Ausweichbewegung eingeleitet, so steht ihm nun ein FW:Ausweichen zu, bei dessen Gelingen er sich zur Seite werfen kann, während das Projektil mit grausiger Langsamkeit den Ärmel seiner Jacke zerfetzt, vielleicht noch seine Haut streift, woraufhin unvermittelt kleine rote Tropfen durch die Luft schweben. Augenblicke später kommt der Schmerz, dann ein tiefes, röhrendes Grummeln, das extrem verlangsamte Geräusch des Abschusses.

Eine solche Szene kostet den Charakter selbst 0/1 Punkte geistige Stabilität; ein unabhängiger Zuschauer wird höchstens ein wenig über die extreme Reaktionsschnelligkeit des Charakters verblüfft sein.

Schlaflose Nächte

Ein Charakter, der einschläft, wacht sofort wieder auf. Subjektiv schreckt er aus einem sekundenlangen Schlaf hoch, doch tatsächlich sind 8 Stunden oder mehr vergangen. Dieses Phänomen ist jedoch nicht allzu unvertraut, so daß es keine Stabilität kostet.

Zeitstop

Einzelne Charaktere sehen für wenige Augenblicke, die ihnen selbst wie Ewigkeiten erscheinen, alles um sich herum still stehen, was einen Verlust von 1/W3 Punkte geistige Stabilität zur Folge hat.

Zeitfluß

Einzelne Charaktere erleben einen Zeitschub, ohne daß ihnen dies bewußt wird. Männer haben unvermittelt von einer Minute zur anderen einen Dreitagebart, bei weiblichen Charakteren setzt die Regel zweimal pro Monat ein, andere wiederum entwickeln unvermittelt einen unglaublichen Durst oder brechen vor Erschöpfung zusammen usw ...

Erlebnisse dieser Art verursachen einen Stabilitätsverlust von 0/1 Punkten.

Das Finale, Belohnung und Strafe

Was auch immer Maj-her-peri erwartet haben mag, es wird nicht funktionieren.

Obwohl sich der Kontakt immer weiter verstärkt und alles darauf hindeutet, daß es tatsächlich zu einer Art Vermischung der beiden Welten kommt, zeigen die im letzten Abschnitt beschriebenen Effekte nur zu deutlich, daß die Verschmelzung selbst niemals funktionieren kann. Der entscheidende Faktor, den Maj-her-peri nie berücksichtigt hat, ist ... die Zeit.

Die Zeit in den Traumlanden verläuft anders als die Zeit in der Wachen Welt. Die Diskrepanz, die sich nicht nur durch einen Geschwindigkeitsfaktor ausdrücken läßt, sondern in der Qualität der Zeit selbst liegt, wird in dem (vom Spielleiter frei bestimmbaren) Augenblick der Verschmelzung zu einer Katastrophe ungeahnten Ausmaßes führen.

Diese Katastrophe wird im wesentlichen durch Effekte herbeigeführt, die dem Zeitschub, wie er bereits unter »Einige Eigentümlichkeiten« beschrieben wurde, sehr ähnelt. Willkürlich beginnen Teile von Gebäuden und Fahrzeugen aber auch Körperteile einzelner Menschen rapide zu altern. Derartige Alterungsprozesse führen dazu, daß Häuser zusammenstürzen oder Automobile plötzlich unkontrollierbar durch die Straßen rasen.

Die Charaktere werden eine uralte (20jährige) Frau sehen, die ungläubig auf ihre Hände starrt, oder ein Mann, der verzweifelt sein Gesicht im Spiegel betrachtet. Menschen brechen zusammen und verwandeln sich, manchmal nur teilweise, innerhalb weniger Augenblick zu Skeletten. Mißlingt einem zufällig bestimmten Charakter ein RW:Glück, so sieht er, wie sich die Haut seiner linken Hand in graues Pergament verwandelt und vom Wind fortgeweht wird; abgesehen davon, daß er den Gebrauch dieser Hand verliert, kostet ihn dies auch 1/W3 Punkte geistige Stabilität. Bei einem anderen Charakter altert vielleicht das Haar oder die Kniescheiben, ganz nach Belieben und Grausamkeit des Spielleiters.

Der Opal selbst wird ebenfalls durch einen finalen Zeitschub in ein kleines Häufchen Staub verwandelt, so daß der Kontakt schließlich doch abbricht und die Verschmelzung im letzten Augenblick verhindert wird. Trotzdem werden die Charaktere aufgrund der schrecklichen Vorfälle um Gizeh und in großen Teilen Kairos W20 Punkte Stabilität verlieren, da sie sehr gut wissen, daß diese Katastrophe letztendlich auf ihr Versagen zurückzuführen ist.

Gelang es ihnen dagegen, den Kontakt abzubrechen, bevor es zu diesem Desaster kommen kann, gewinnt jeder von ihnen 2W6 Punkte geistige Stabilität hinzu.

Anhang

Der abtrünnige Priester

Maj-her-peris Daten zu Lebenszeiten sind mehr oder weniger irrelevant. Für die Belange des Szenarios sollten die folgenden Daten ausreichen.

Maj-her-peris Geist

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
-	-	-	-	17	-	-	25	0	

Waffe	Attacke	Schaden
Messer	75%	je nach Waffe und Schadensbonus des Besessenen

Fertigkeiten: Astronomie 34%, Cthulhu-Mythos 45%, Okkultismus 20%, Rhetorik 70%, Verborgenes erkennen 45%

Zauber: *Beschwöre* und *Binde Dunkeldürre, Bewußtseinstransfer, Colubras Hände, Faust des Yog-Sothoth, Furchtbringer, Gesang des Thoth, Schaden abwenden, Verdorren*

Spezielle Fähigkeiten als Geist: Infektion, Projektion, Suggestion, Übernahme (siehe folgende Abschnitte)

Die Infektion

Sobald die Charaktere das Grab des Maj-her-peri öffnen, versetzt sich der Geist des

Priesters in ihr Bewußtsein. Hierzu legt man pro betroffenem Charakter eine Kraftprobe mit dem MA (25) des Priesters gegen die Magiepunkte des betreffenden Charakters ab. Der relativ hohe MA-Wert des Priesters wird dazu führen, daß fast alle Anwesenden mit dem Geist Maj-her-peris infiziert werden, eine wichtige Voraussetzung für die Spielbarkeit des Szenarios (Mohr wird auf jeden Fall vom Geist des Priesters infiziert, bei Mubarak bleibt es dem Spielleiter überlassen).

Der Geist nistet sich im Unterbewußtsein der Besessenen ein und verteilt sein MA möglichst gleichmäßig auf alle Charaktere, die er »infizieren« konnte. Dieses, einem Besessenen zugeteilte MA wird immer dann herangezogen, wenn der Priester eine MA-Probe ablegen muß, um einen Besessenen zu übernehmen, wenn er mit einem Zauber angegriffen wird, oder wenn er selbst Zauber ausführen möchte (siehe hierzu »Übernahme«).

Der Geist Maj-her-peris bleibt auf jeden Fall in der Wachen Welt zurück, wenn ein Charakter sich in die Traumlande hinüberträumt. In diesem Fall kann der Priester nur die Übernahme zum Tragen bringen. Reist ein Charakter physisch in die Traumlande, behält Maj-her-peri alle seine Möglichkeiten.

Passive Fähigkeiten des Geistes

Der Priester ist in der Lage, die Gedanken eines Besessenen wahrzunehmen, wobei es immer im Ermessen des Spielleiters liegt, wieviel er dabei an Informationen erhält (immerhin ist sein eigenes Bewußtsein gleichzeitig mit verschiedenen Körpern verbunden).

Maj-her-peri hat keinen Zugang zu den Erinnerungen eines Charakters, wenn dieser nicht gerade zufällig an etwas denkt, daß er einstmals erlebt oder gewußt hat.

Maj-her-peri erbt keinerlei Fertigkeit des betreffenden Charakters, d.h. er kann z.B. nicht Englisch lesen; sollte ein Charakter allerdings einen Text bewußt lesen, so kann er den Inhalt des Textes aus den Gedanken des Betreffenden herauslesen. der Priester ist z.B. nicht in der Lage, Schriften zu lesen, die sich nur zufällig im Blickbereich des Betreffenden befinden und für die dieser sich nicht interessiert.

Aktive Fähigkeiten

Alle diese Fähigkeiten leiten sich mehr oder weniger von dem Zauber *Bewußtseinstransfer* ab, den Maj-her-peri kurz vor seiner Verschleppung durch die »Getreuen« in einem alten Manuskript gefunden hatte.

Projektion

Maj-her-peri wird, wann immer er extremem Streß ausgesetzt ist, seine Ängste, Hoffnungen und Erwartungen oft unfreiwillig auf das Bewußtsein des Besessenen projezieren. Dies geschieht einfach dadurch, daß der Spielleiter dem betreffenden Spieler mitteilt, was sein Charakter gerade empfindet. Beim Anblick einer dampfspeienden Lokomotive würde der Geist in einem Besessenen mit Sicherheit ängstlich reagieren:

Das langgezogene Pfeifen läßt dich zusammenschrecken; der Zug fährt ein, ein gigantisches, dampfspeiendes Ungetüm - für einen Augenblick hast du das Gefühl, als wenn dein Magen mit Eis gefüllt wäre.

- Seltsame Ängste

Unter Umständen wirkt sich eine solche Projektion des Priesters auch positiv wenn auch rätselhaft für den Besessenen aus:

Der Fremdenführer versicherte ihnen, daß es nicht mehr allzuweit bis zu den Grundmauern des Tempels sei. Als sie die beeindruckenden Trümmer schließlich erreichten, war Paul schon da. Auf die Frage des Führers, wie er hergefunden habe, zeigte Pauls Gesicht nur grenzenlose Verblüffung.

- Ein Zufall

Suggestion

Maj-her-peri ist durchaus in der Lage, die Aktivitäten eines Besessenen zu steuern, ohne dessen Bewußtsein auszuschalten (wie bei der »Übernahme«, s.u.), allerdings nur auf sehr subtile Weise. Er kann Ideen im Unterbewußtsein verankern, die sich als Geistesblitze manifestieren.

Spieltechnisch kann eine solche Suggestion dadurch simuliert werden, daß der Spielleiter sie durch einen RW:Idee tarnt, bei dessen Gelingen er dem Charakter die Suggestion des Priesters nahebringt.

Dies darf nicht zu auffällig geschehen und muß sich im Rahmen halten. Als Beispiel mag Maj-her-peris Bestreben dienen, auf irgendeine Weise nach Per-Bastet (dem heutigen El-Zagazig) zu gelangen. Hierzu könnte der Spielleiter z.B. bei einer entspechenden Bemerkung eines Spielers beipflichten, daß man in den Ruinen bei El-Zagazig vielleicht tatsächlich auf ein paar Hinweise stoßen könnte.

»Wir sollten vielleicht noch einmal nach Ubastis reisen, eventuell haben wir dort etwas übersehen«, meinte Gerhard und fragte sich im gleichen Augenblick, wie er gerade jetzt auf diese Idee gekommen war.

- Eine Eingebung

Weitere Beispiele finden sich im Text des Szenarios.

Eine Suggestion kostet den Priester keinerlei Anstrengung, es ist keine Kraftprobe notwendig. Trotzdem sollte der Spielleiter diese Fähigkeit des Priesters subtil und selten einsetzen, um den Spielern nicht zuviele Informationen in die Hand zu geben oder sie zu stark zu führen.

Übernahme

Maj-her-peri kann das Bewußtsein eines Charakters für einen gewissen Zeitraum vollständig übernehmen und so dessen Körper kontrollieren. Hierzu muß ihm allerdings eine Kraftprobe mit seinem (dem jeweiligen Besessenem bei der Infektion zugeteilten) MA gegen die Magiepunkte des Charakters gelingen. Er darf eine solche Kraftprobe pro Charakter maximal einmal pro Tag versuchen.

Schläft der Charakter, so kann dieser nur die Hälfte seiner Magiepunkte (abgerundet) gegen das MA des Priesters einsetzen.

Die Kontrolle des Körpers wird durch eines von drei Ereignissen beendet:

- die Sonne geht auf
- Maj-her-peri gibt die Übernahme freiwillig auf
- der Besessene bricht die Übernahme instinktiv

Die ersten beiden Methoden erklären sich von selbst. Das instinktive Brechen der Übernahme kann nur dann geschehen, wenn das Bewußtsein des Besessenen nicht gerade in den Traumlanden weilt, das heißt, er muß im Augenblick der Übernahme entweder wach gewesen sein oder normal geschlafen haben.

In diesem Fall besteht eine Chance, daß ein Besessener die Übernahme durch den Priester abschüttelt, wenn dieser seinen Körper zu einer Handlung zwingt, die dem Betreffenden zutiefst zuwieder ist (nach Ermessen des Spielleiters). So hätte ein Archäologe eine Chance, Maj-her-peris Kontrolle abzuschütteln, wenn dieser sich anschickt, mit Hilfe seines Körpers ein wertvolles Artefakt zu zerstören.

Ist eine dieser Voraussetzungen erfüllt, so steht dem Charakter sofort ein RW: MAx3 zu, bei dessen Gelingen er die Kontrolle des Priesters abschüttelt, bevor er die entsprechende Aktion durchführen kann. Reicht der Wurf nur für einen normalen RW:Glück aus, so führt der Besessene die Handlung aus und bricht erst danach die Übernahme. Üblicherweise sieht er oder sie sich dann mit den Konsequenzen dieser Handlung konfrontiert:

Martha sah den Mann deutlich vor sich, er trug die Uniform eines Museumswächters, und er lag auf dem Boden, das Messer links vom seinem Kopf. Er war tot. Als sie das Blut an ihren Händen sah, wollte sie nur noch aufwachen.

Doch Martha konnte nicht aufwachen. Sie hatte nicht geträumt.

- Zwei Opfer Maj-her-peris

Solange Maj-her-peri einen Körper durch eine Übernahme kontrolliert, kann

er alle seine Zauber einsetzen und zudem frei über die Magiepunkte seines Opfers verfügen, ebenso wie über seine eigenen Magiepunkte (entsprechend dem Anteil seines MA, der dem Besessenen bei der Infektion zuteil wurde).

Ein besessener Charakter kann sich bedingt gegen eine Übernahme schützen, indem er einfach wach bleibt (da seine Magiepunkte dann für die Kraftprobe nicht halbiert werden), doch jemand, der ständig wach bleibt, verliert unweigerlich Magiepunkte (mit einer Rate von W6 Punkten pro durchwachter Nacht, eventuell mehr), so daß er auch immer anfälliger für eine Übernahme wird.

Wurde ein Charakter übernommen, so erinnert er sich unmittelbar nach Beendigung der Übernahme mit einem RW:Idee vage an das Vorgefallene, gerade so, als wenn er aus einem Traum gerissen wurde.

Eine andere Möglichkeit, das Erlebte ins Gedächtnis zurückzurufen, besteht darin, Galigari ins Vertrauen zu ziehen und sich einer Hypnose zu unterziehen (sofern es sich nicht tatsächlich um einen Schwindler handelt).

Alternativ kann sich ein Charakter auch einfach schlafen legen und seinem Unterbewußtsein so Gelegenheit geben, sich in einem Traum an das Erlebte zu erinnern. Diese Methode funktioniert nach Belieben des Spielleiters, doch benötigt der Betreffende auf jeden Fall einen RW:Idee nach dem Erwachen, um sich an solch einen Traum erinnern zu können.

Permanente Befreiung vom Geist des Priesters

Die erste Möglichkeit, einen Besessenen vom Geist des Priesters zu befreien, besteht darin, ihn zur Knickpyramide von Dahschur zu bringen. Dort ist das (für die meisten sterblichen Augen unsichtbare) Auge von Licht und Dunkelheit eingelassen, durch dessen magische Wirkung Maj-her-peris Geist sicher vernichtet wird, wobei allerdings auch der Besessene erheblichen Schaden nehmen kann.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, den Zauber *Austreibung* anzuwenden. Diesen Zauber werden die Charaktere allerdings nur finden, wenn dies zu den Plänen des Spielleiters paßt (indem sie mit Mubaraks Unterstützung Zugang zu den der Öffentlichkeit unzugänglichen Abteilungen diverser Bibliotheken erhalten).

Die dritte und letzte Möglichkeit besteht schlicht darin, daß Maj-her-peri sich freiwillig aus dem Bewußtsein eines Besessenen zurückzieht und ihn auf diese Weise endgültig frei gibt.

Dies kann für Maj-her-peri durchaus sinnvoll sein, da er dann das hierdurch frei gewordene MA (das der Besessene bei der Infektion zugeteilt bekommen hat), auf die anderen Besessenen verteilen kann; je weniger Charaktere vom Geist des Priesters besessen sind, desto höher liegt der jeweilige MA-Anteil, der Maj-her-peri bei jedem von ihnen zu Verfügung steht.

Der Priester genießt diesen Vorteil allerdings nur, wenn der Besessene zum Zeitpunkt der endgültigen Freigabe noch am Leben ist, weshalb Maj-her-peri sehr darauf bedacht ist, keinen der Charaktere zu Schaden kommen zu lassen, solange er noch in dessen Bewußtsein ruht. Sollte ein Besessener sterben, so verliert Maj-her-peri den ihm zugeteilten MA-Anteil ersatzlos.

Demzufolge kann sich ein Charakter auch von Maj-her-peris Geist befreien, indem er Selbstmord begeht oder, was wohl vorzuziehen ist, ihm vortäuscht, Selbstmord begehen zu wollen. Letzteres dürfte jedoch nicht gerade einfach sein, da Maj-her-peri seine Gedanken lesen kann (vielleicht kann der Große Galigari einem Besessenen Lebensmüdigkeit suggerieren, aber natürlich müssen seine Kameraden dann sehr auf ihn aufpassen).

Tatsächlich wird Maj-her-peri am Ende des Abenteuers alle Besessenen bis auf einen freigeben, nicht ohne sie vorher noch durch eine letzte Übernahme in Schwierigkeiten zu bringen. Der Priester wird dann versuchen, mit einem letzten Zauber (*Bewußtseinstransfer*) die Persönlichkeit dieses Besessenen zu vernichten, um so praktisch wiedergeboren zu werden.

Aus dem Staub der Zeiten

Worin die Schließung des Ägyptischen Museums den Ausgangspunkt für ein Abenteuer bildet, das die Charaktere mit der Religion der Kopten, den Überresten der Pharaonen und der Vergänglichkeit aller Dinge konfrontiert

Einstimmung

Man schreibt das Jahr 1924 und ihr, die ihr euch kennengelernt habt in den mondänen Salons des britischen Linienschiffes »Empress of Cairo«, vergeßt unter dem blaßblauen, wolkenlosen Mittelmeerhimmel sehr schnell die drängenden Alltagssorgen. Ägypten ist Kairo und Träume von leichtem, eleganten Leben, Ägypten sind die Pyramiden, die Forschungen Howard Carters, das Grab Tutanchamuns und Hoffnungen auf wissenschaftlichen Erfolg. Es verspricht, ein angenehmer, sorgenfreier Urlaub zu werden, weit weg von den Problemen der jungen deutschen Demokratie, in einem Land, dessen uralte Geschichte sich in vielen zeitgenössischen Romanen verklärt wiederfindet. Trotz aller traumhaften Exotik gilt dieses Land als beruhigend europäisch. Euer Ziel, Kairo, wird Klein-Paris genannt. Mit seinen breiten Chausseen und dutzenden kleiner Läden ist es Paris, mit den europäischen Klubs, dem freizügigen nächtlichen Leben, der europäischen, großstädtischen Weltoffenheit Frankreich. An den klimatisch angenehmen Nilufern ließen vor Jahrzehnten in Europa erzogene Herrscher die alten Viertel abreißen und von europäischen Architekten repräsentative Gebäude und neue Wohnviertel errichten. 80.000 Europäer leben in diesen mondänen Stadtteilen. Nach wie vor ist es eine französische Stadt, auch wenn längst schon die Briten die eigentlichen Herrscher des Landes sind und von dem Rest des Landes abgeschottet auf der Nilinsel Gezira die typisch britische Lebensweise pflegen.

Kairo ist sicher. Daran ändert die nationale Erhebung der Ägypter im Jahre 1919 nichts und auch nicht die 1922 erklärte, mehr formale Unabhängigkeit unter einem von England protegierten König. Nach wie vor gehört Ägypten den Europäern.

Kairo ist Ägypten, und Kairo ist ein Reiseland. Fast ein halbes Jahrhundert schon fahren die Dampfer des britischen Unternehmens Cook & Son Touristen nach Alexandria, wo diese in einen Expreßzug umsteigen und den Nil entlang in die ägyptische Metropole fahren. Auch ihr, eine sehr gemischte Reisegruppe, die vom »Mitteleuropäischen Reisebureau« in Berlin unter den Linden betreut wird, seid zufrieden. Hatten einige von euch auch Schwierigkeiten mit dem Zoll, der etwas gegen persönliche Waffen einzuwenden hatte, funktionierte doch alles mit deutscher und britischer Gründlichkeit. Ihr stiegt in den luxuriösen Schnellzug um, der in seiner Ausstattung an den berühmteren Orientexpreß erinnert, ein viktorianisches Großbritannien auf dem Schienenstrang, und eilt der Weltstadt entgegen. Viel erwartet ihr von diesem Ort schwärmerischer Erzählungen und prickelnder Exotik. Auch noch in den heutigen Zeiten, den Zeiten nationaler Unruhe überall auf der Welt, ist es in diesem Ideal britischer Herrschaft beruhigend sicher. In der Tat scheint es so, als wäre manche Berliner Straße durch die neuen Automobile gefährlicher als eine ordnungsgemäß gebuchte Abenteuerreise in den Orient.

Im Osten Kairos blieb die mittelalterliche Stadt erhalten, mit ihren engen Basaren, mit ihren Moscheen, mit ihrem Gemisch aus zerfallenden Herrscherpalästen und modrigen, in sich zusammensinkenden Lehmgemäuern, die seit Alters her immer nur die Armen beherbergten, zerfallende Abbilder früher Jahrhunderte und dutzender Epochen, die nie friedlich aufeinander folgten. Auch jetzt gärt es dort wieder in verschwiegenen Klubs und geheimen Männergemeinschaften, welche die Wurzeln ihrer alten Kultur pflegen. Der letzte nationale Aufstand war nicht viel mehr als die Spitze eines Eisbergs, und so warnen erfahrene Reisende vor einsamen Erkundungstouren durch die mittelalterlichen Viertel. So mancher neugieriger Europäer verschwand dort spurlos und ohne großes Aufsehen, auch das ist Kairo.

Dann, während die Sonne vom bläßlichen Wüstenhimmel herniederbrennt und der laue Flußwind eure geröteten Gesichter kühlt, seht ihr am verschwommen Horizont das Ziel eurer Träume:

Kairo.

Hintergrund

Die Handlung dieses Abenteuers stützt sich auf die Mythos-Figur des Quachil Uttaus, wie sie in C.A. Smiths Geschichte »Der Zertreter des Staubs« entwickelt wird. (Der deutsche Übersetzer dieser Kurzgeschichte hat den Namen lautmalerisch in »Kvachyl Attaos« geändert). Die Beschreibungen eines möglicherweise in dem Szenario vorkommenden ägyptischen Kults wurde bewußt beliebig und sehr vage gehalten, so daß die vorliegende Geschichte bei Bedarf als Einstieg in weitere, umfangreichere Abenteuer verwandt werden kann, so zum Beispiel dem Modul »Im Zeichen des Stiers«. Gleichermaßen wäre eine Verbindung zu der »Bruderschaft des Tieres« denkbar. In allen diesen Fällen müßte die angedeutete Gruppe vom Spielleiter noch mit den jeweiligen Eigenschaften näher ausgestattet werden, um sie atmosphärisch zum Leben erwecken zu können. Wie noch gezeigt werden wird, ist die Motivation aller Gruppen, einzugreifen, die gleiche.

Die Wirkung dieses Abenteuers beruht weitgehend auf der erzeugten Atmosphäre, da die gewählte Mythosfigur sich wenig zu actionreichen Handlungen eignet. Mit anderen Worten, sind im allgemeinen die Wesen des Mythos tödlich, so ist Quachil Uttaus absolut tödlich.

Bei seinen Beschreibungen sollte der Spielleiter immer häufiger und immer drängender von fast unmerklich alternden, dann aber fast zerfallenden, von der Zeit zerkrümelten Gebäuden berichten. Bücher und heimlich angefertigte Abschriften zerbröseln unter den Händen, immer wieder bröckelt Putz von den brüchigen Wänden. Hin und wieder bricht auch ein Zierbalkon von den herausgeputzten europäischen Häusern, die, gerade mal nicht mehr als 50 Jahre alt, ebenfalls vom immer weitergehenden Zerfall zeugen. Setzt dann noch der Spielleiter die europäische Enklave mit ihrem britischen Ambiente in Gegensatz zu dem mittelalter-

lichen Kairo und inszeniert das als Charade, als Totentanz einer langsam untergehenden Gesellschaft, dürfte das der Geschichte einen weiteren Reiz verleihen

Quachil Uttaus

Als bandagenumwickelte Gestalt mit einem von den Äonen gezeichneten Kindergesicht beschrieben, thront er in den Finsternissen maßloser Zeiten in einem Haus hinter dem Mond und kommt von dort, wenn er gerufen wird, auf einem grauen Lichtstrahl zur Erde. Er ist das Ende der Zeit. Schon seine mögliche Ankunft, die langsame Annäherung auf einen Ruf hin, läßt Dinge und Wesen um ihn herum altern. Je näher seine persönliche Ankunft, die nur in Vollmondnächten stattfindet, heranrückt, desto schneller vollzieht sich der allgemeine Zerfall, bis schließlich Steine und lebendiges Fleisch nur noch Staubhaufen sind, die von seinen mumifizierten, gebundenen Füßen zertreten werden. So kam er durch vormenschliche, wahnsinnige Magier zu seinem Beinamen. Doch wie er das Ende des Lebens ist, ist er auch dessen Anfang und kann denen, die ihn rufen, ebenso ewiges Leben geben. Diese Verlockung brachte im Laufe der Äonen immer wieder verschiedene Wesen dazu, ihn zu beschwören, denn die einmal gewährte Unsterblichkeit kann auch nur durch Uttaus selbst wieder genommen werden.

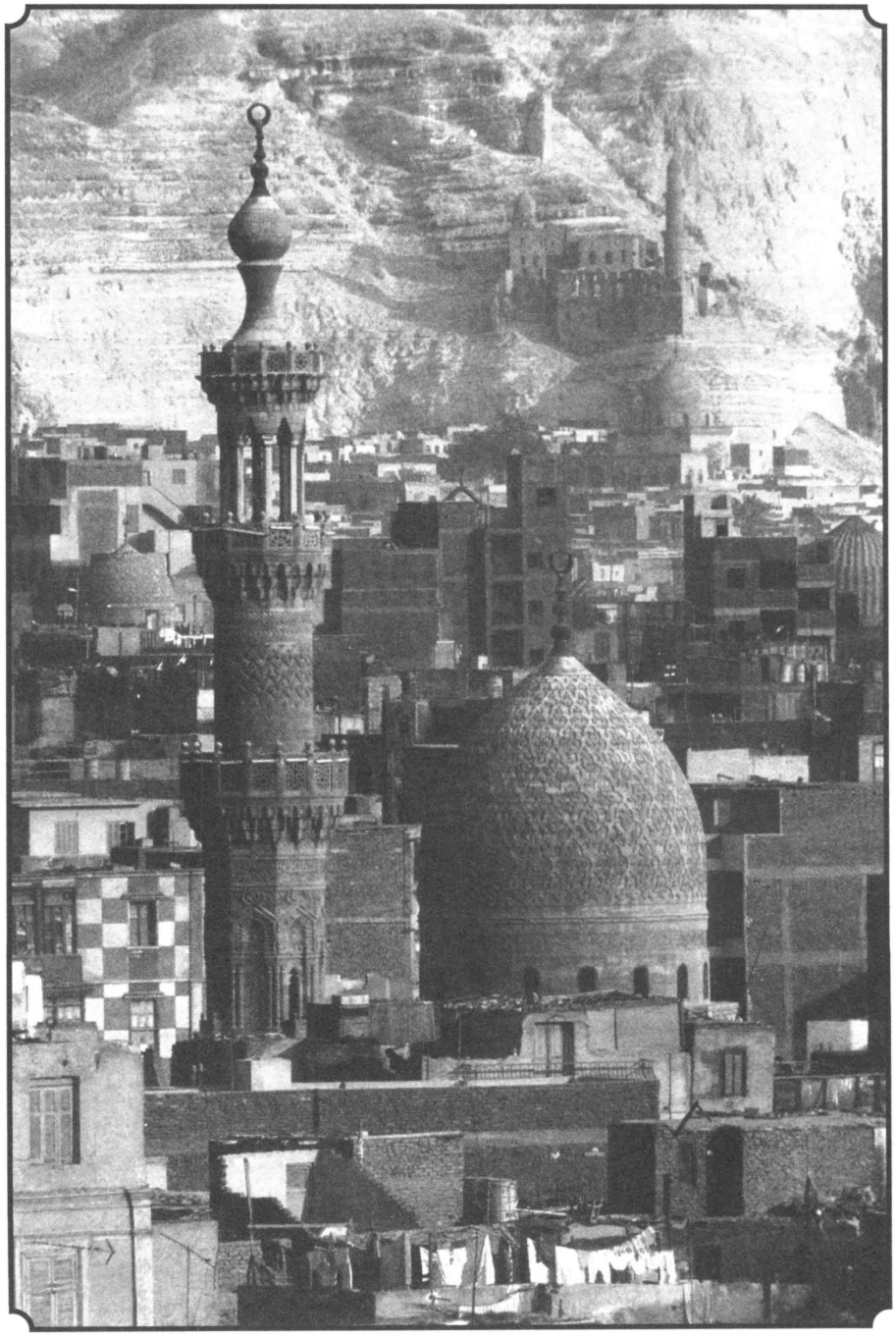
Die Worte und Rituale, die ihn herbeirufen, sind in dem »Vermächtnis des Carnamagos« verzeichnet, einem raren Werk der okkulten Magie. Fälschlicherweise wurde es als Hinterlassenschaft eines byzanthinischen Mönchs betrachtet, ist jedoch eine nicht lizensierte Abschrift, angefertigt von einem jener namenlosen Schreiber, die im frühchristlichen Alexandria des Jahres 185 n. Chr. in den Schreibstuben des koptischen Gelehrten Origines arbeiteten und in dessen Namen über sechstausend verschiedene Titel herstellten. Darunter befindet sich manch ähnlich zweifelhaftes Werk wie jenes des Carnamagos, welches in der kaum noch benutzten demotischen Schrift des alten Ägyptens geschrieben wurde. Allen Beschwörungen dieses uralten Bandes ist gemein, daß Wesen aus anderen Ebenen und Zeiten herbeigerufen werden können, die sich dann durchaus auch gegen ihren Beschwörer wenden.

Die gefährlichste aller Formeln ist aber die zur Herabrufung des Uttaus. Wer ihn ruft, darf nicht von geheimen Todessehnsüchten erfüllt sein, und er darf die geheimen Rufsilben nicht aussprechen, wenn er nicht bereit ist, einen Pakt mit Uttaus einzugehen. Akzeptiert ihn aber der »Zertreter des Staubes«, zeichnet er ihn für diesen Pakt zwar mit einem merkwürdig mißgestalteten Körper, doch der Magier selbst ist unsterblich. Läßt sich sein Körper vielleicht noch einmauern und zerstören, so bleibt doch die Seele erhalten, die sich leicht ein neues Nest suchen kann. Doch in der Möglichkeit des Lebens liegt auch die des Todes. Daher sind in jeder Abschrift des Carnamagos, die sich mit dem »Zertreter des Staubs« befaßt, zwei Seiten mit Wachs verklebt. Zwischen den Seiten finden sich die Zeichen und Worte, die den Pakt lösen und die Flamme des ewigen Lebens löschen. Was ewig währende Macht verspricht, wurde so manchem unvorsichtigem Rufer zum Verhängnis und Ursache manch plötzlichem Ablebens. In dieser arglistigen Täuschung erweist sich Quachil Uttaus als ein Geistesverwandter Nyarlathoteps, und es mag auch sein, daß Uttaus nichts weiter ist als eine der 999 Inkarnationen von Azathoths vielfältigen Seelen. Deren Ziel, wer sie auch immer sind unter Nyarlathoteps Namen, ist jedoch allein die Verwirrung, die Unruhe und seelische Zerstörung, die sie auslösen.

Die Vorgeschichte

In der zweiten Zwischenzeit der ägyptischen Geschichte drangen die Hyksos im Nildelta ein, um von dort aus Teile Ägyptens zwei Generationen lang zu regieren. Obwohl sie sich sehr schnell assimilierten und die fremden Herrscher sich in ihrer Hauptstadt Auraris ebenfalls Pharaonen nannten, erhoben sie Seth zum Hauptgott, da er am ehesten ihren asiatischen Göttern

Kairo



glich. Ebenfalls brachten sie aus ihrer kaukasischen Heimat das Wissen um Uttaus, den »Zertreter des Staubs« mit. Vermutlich ging der Auraris-Pharao Apophis, der mehr als sechzig Jahre lang regierte und als nahezu hundertjähriger verwachsener, kleiner Mann beschrieben wurde, einen Pakt mit dem Zertreter des Staubes ein.

Obwohl der spätere Pharao Kamose die Hyksos vernichtend schlug und seine Priester alles daran setzten, die Einflüsse der fremden Kultur wieder zu beseitigen, überlebte im Niltal das Wissen um Quachil Uttaus. Sein Einfluß wurde wieder stark, als Amenophis IV. eine syrische Königstochter zur Nebenfrau an seinen Hof holte. In alten Schriften wird sie als Gelehrte und Magierin genannt, welcher der Namen Baketkvachyl, Sängerin des Uttaus, verliehen wurde. Auf ihr Betreiben hin wurde dem Zertreter des Staubes am Nilufer, nahe der großen Gräber, ein Tempel geweiht. Vielleicht war sie es, die den letzten Anstoß zu der großen Kulturrevolution gab, die Amenophis in die Wege leitete, und in deren Verlauf sich dieser Mann in Echnaton umbenannte. So radikal die Revolution auch war, nach dem Tod des Pharaos wurde alles wieder rückgängig gemacht, und die kurzfristig entmachtete Priesterelite rächte sich an den Vertretern der neuen Götter. Auch nach Baketkvachyl suchten die Priester, doch blieb diese spurlos verschwunden, während ihr Tempel unter Uttaus' Einfluß zum zeitverwüsteten, verfallenen Ruinengebirge wurde. Um den Einfluß des fremden, urzeitlichen Dämonengottes zu stoppen, brachten die ägyptischen Priester über den Kellergewölben ein Bannsiegel an. Ihre Berichte darüber finden sich dann in Grabinschriften wieder.

Während der nun folgenden Blüte einer neuen ägyptischen Hochkultur wurde der Ort der Tempelruine gemieden, bis im 6. Jahrhundert vor der neuen Zeitrechnung nur noch zusammengestürzte Keller von dem einstigen irdischen Haus des Uttaus kündeten.

525 vor Christi errichteten dann die Perser an dieser Stelle die Garnisonsstadt Babylon, in deren Mauern auch die Reste der alten Tempelanlage mit einbezogen wurden. Babylon, das ägyptische Babylon, blieb über die persischen, griechischen und römischen Jahrhunderte hinweg nur eine kleine, enge und unbedeutende Garnisonsstadt in der Provinz, mehr Heerlager und Festung denn Stadt. In den Mauern und unterirdischen Gewölben der nun auch zur Ruine gewordenen Stadtfeste richteten sich die ersten Christen ihre Kapellen ein, und die alten Gewölbe des Uttaus-Tempels wurden Bestandteil einer koptischen Kirche. Zwangsläufig stießen einige christliche Gelehrte der Schule von Alexandria auf das Vermächtnis der Vergangenheit, und zumindest einer von ihnen, der mönchische Schreiber Carnamagos, verfiel den sinistren Einflüsterungen.

Seine Erkenntnisse veröffentlichte er im Namen des antiken Vielschreibers und Allerweltsphilosophen Origines, der in seinen Schreibstuben dutzende Schreiber seine Episteln und Traktate in langen Jahren auf Papyrus pinseln ließ. Als der Baba der koptischen Kirchen ihn wegen Häresie verfolgen ließ, trennte sich Origines von seinem alten Teufeln verfallenen Schreiber. Die meisten Schriften des Carnamagos wurden verbrannt, doch in einigen der uralten Bibliotheken in den gottvergessenen, lange schon aufgegebenen Wüstenklöstern überdauerten einzelne Exemplare die Jahrhunderte.

In den islamischen Zeiten wurde neben dem alten Babylon eine neue, sich schnell entwickelnde Stadt errichtet, »al Fustat« genannt, während die alte Garnisonsstadt endgültig verfiel. Nur die Umfassungsmauern, in deren Kellern sich die frühen Kopten vor der Verfolgung schützten, überstanden die Zeiten und werden 1924 restauriert.

Unter den Gruppen, die diese Restaurierungsarbeiten für das »Museum für koptische Altertümer« vornehmen, arbeitet auch die Gruppe des Ägyptologen Michel Gilsenan. Jener weiß, wie sehr die vergangene ägyptische Hochkultur die Anfänge des ägyptischen Christentums beeinflußte, und ist fasziniert von dem Gedanken, das »Missing Link«, das fehlende Glied zwischen altem und neuen Glauben zu finden. So sucht er in den verfallenen Gemäuern und Gewölben der ehemaligen römischen Feste nach den Überresten einer in alten Dokumenten »Abu-Mufta« genannten Kapelle. Diese kleine Kirche war Versammlungsort der »Schlüsselträger Christi«, einer kleinen frühchristlichen Gemeinschaft, die nach heftigen Auseinandersetzungen von dem ersten Baba der Kopten schon im 1. Jahrhundert nach Christi wegen heidnischer Umtriebe aus-

Archäologischer Fund mitten in Kairo

Kairo 14. Mai 1924 (GMBL) - Wahrhaftig, wir leben in einer Zeit aufregender und revolutionierender Entdeckungen. Nach Howard Carters unglaublichen Funden scheinen uns nun weitere bevorzustehen, direkt vor unserer städtischen Haustür.

Wie uns durch einen mit den Arbeiten vertrauten verläßlichen Vertrauensmann mitgeteilt wurde, stieß eine im Auftrage des koptischen Museums arbeitende Gruppe von Archäologen in den Mauern der römischen Feste unerwartet auf weitere Relikte des alten Ägyptens, die, so der ungenannt bleiben wollende Vertrauensmann, einige Thesen der noch jungen Wissenschaft erneut ins Wanken bringen werden.

Dabei ist das Team unter der Leitung Michel Gilsenans, einem bisher kaum in Erscheinung getretenen Wissenschaftler, ganz unspektakulär nur mit der Aufgabe betraut gewesen, in den Mauern der ehemaligen Feste verschollenen koptischen Kapellen nachzuspüren, die allesamt im 2. Jahrhundert nach Christi dort als Schutz vor Verfolgungen errichtet wurden.

Wenig bemerkenswert seien die Grabungen anfangs gewesen, so hörten wir weiter. Zu schaffen hätten die Ablagerungen der Nilüberflutungen gemacht, die die Kapelle, vermutlich Versammlungsort einer Gruppe koptischer Sektierer, im Laufe der Zeiten völlig eingeschlammt hätten. Als die Gruppe jedoch die alte Krypta freigelegt habe, sei sie auf Überreste eines ägyptischen Tempels gestoßen.

Ist es aber richtig, so muß diese Zeitung fragen, daß dort Hinweise auf einen bisher nicht bekannten Gott gefunden wurden, der die Zeit des Pharaos Amenophis in neuem Licht erscheinen lassen würde? Es ist unverständlich, daß sich die Verantwortlichen ausschweigen. Der Grabungsleiter war für unseren Reporter nicht erreichbar, der Direktor des koptischen Museums und der Leiter der Kulturbehörde verweigern jede Stellungnahme. Zu früh, hieß es, sei es dazu. Warum? Was soll hier verschwiegen werden? Immerhin, so war zu erfahren, sind einige der gefundenen Stücke in das Ägyptische Museum überführt worden und sollen dort alsbald dem breiten Publikum zugänglich gemacht werden.

Zeitungsartikel

Über die nächsten Seiten verteilt sind vier Zeitungsartikel abgedruckt, die sich mit den Vorgängen im Museum beschäftigen. Der Artikel auf dieser Seite erschien vor Ankunft der Gruppe in Kairo, und diese sollte nur darauf stoßen, wenn sie in den Zeitungen nach Nachrichten über Gilsenan und seine Grabung suchen. Er könnte ihnen auch von Barnington-Lloyd selbst übergeben werden, mit dem Hinweis, daß zum Zeitpunkt des Schreibens noch nicht genau festgestellt werden konnte, ob es sich wirklich um ägyptische Relikte handele, und daß damit das Schweigen begründet worden sei.

Die nächsten beiden Artikel sollten der Gruppe am Morgen jenes Tages in die Hände fallen, an dem sie beabsichtigen, das Museum zu besuchen.

geschlossen wurde. Er weiß dabei genau, wonach er suchen muß, denn im »Arabischen Museum« stieß er auf erste Hinweise, die ihn zwangsläufig in die alten orientalischen Viertel führen, da wie das koptische auch das arabische Museum nur das erhalten und gerettet hat, was in den verlassenen, verfallenden Pracht- und Bürgerbauten der verschiedenen Städte Kairos gefunden wurde.

Bei seinen ersten Recherchen stieß er auf Yousuf el-Alfi, der sich ihm gegenüber als Nachfahre eines uralten Mamelukengeschlechtes ausgibt, in Wirklichkeit aber nichts weiter als eine geisterhafte Inkarnation Nyarlathoteps ist, der die stümperhaft in der ägyptischen Geschichte herumstochernden, sich aufgeklärt gebenden Europäer als ideale, seinen Plänen dienliche Werkzeuge ansieht. So ist er es auch, der es so einrichtet, daß Gilsenan Manuskripte in die Hände fallen, die ihn wiederum auf dem Kairoer Bücherbasar zu einer Ausgabe der »Vermächtnis des Carnamagos« führen. Dort enthaltene Hinweise lassen ihn die Kapelle Abu Mufta entdecken.

Was eigentlich eine kleine wissenschaftliche Sensation ist, geht in der Flut damaliger Entdeckungen unter. Mit der Zustimmung Mehon Baharis, dem Vertreter der Kairoer Kulturbehörde, beschließt der Direktor des koptischen Museums, Morkos Pascha Simaika, die wichtigen vorchristlichen Fundstücke dem »Ägyptischen Museum« zu überlassen. So läßt er unwissentlich den Siegelstein entfernen, den Amons Priester seinerzeit anbringen ließen und der den »Zertreter des Staubes« auf dem Mond gebannt festhielt. Dieser aber, noch in alten Zeiten auf seine Feinde herabbeschworen, kehrt zurück, um seine herbeigerufene Macht zu entfalten. Zuvor allerdings sucht er den Siegelstein zu zerstören, der seine Macht bedroht.

Zunächst erscheint er in den Kellern der ausgegrabenen koptischen Kapelle, wodurch die umliegenden Gebäude und Straßenzüge mehr und mehr zerfallen. Dann durchstreift er die Ausstellungsräume des Ägyptischen Museums, wobei er Fundstücke aus dem neuen Reich durch seine Besuche zerstört. Die unerklärlichen Zerfallserscheinungen, Auswirkungen seiner Besuche, führen zur zeitweiligen Schließung des Museums, und in der Folge verschwinden einige der Wachhabenden spurlos. Dies wird jedoch mit der Unzuverlässigkeit des einheimischen Wachpersonals erklärt. Die Schäden werden vertuscht, da die spektakulären Funde Howard Carters und das allgemeine modische Interesse an Ägyptens alter Geschichte zu devisenbringenden Besucherströmen geführt haben, auf die die Museumsleitung nicht verzichten will.

Michel Gilsenan indessen, durch das Studium seiner alten Schriften auf die Bedeutung des um ihn herum stattfindenden Zerfalls aufmerksam geworden, erkennt, daß das Amon-Siegel wieder an seinem alten Platz befestigt werden muß, um den »Zertreter des Staubes« wieder dorthin zurückzuschicken, woher er gekommen ist. Zunächst sucht er bei seinen Teammitgliedern, dem Franzosen Jean Hureau, dem Amerikaner Gordon Waterfield und dem Ägypter Hassan Hanafi Unterstützung, läßt aber nur ob seines Geisteszustandes besorgte Gesichter zurück. Er wird dann bei dem Direktor des koptischen Museums, der ägyptischen Kulturbehörde und schließlich auch bei dem Kurator des ägyptischen Museums vorstellig, um bei ihnen auf die notwendige Rückführung des Steines zu drängen. Mit dem zweiten Kurator des Ägyptischen Museums, Fached Mubarak, kommt es zu einem heftigen Streit, und der Ägypter läßt den aufgeregten Ägyptologen aus dem Museum werfen. Dieser wendet sich an recht zweifelhafte Gestalten aus der Halbwelt, die er aus seinen Zeiten im koptischen Museum kennt, welches sich des grauen Kunstmarktes bedient, um an seine Ausstellungsstücke zu kommen.

In seinem Namen brechen sie ein, um den Siegelstein zu stehlen, finden ihn jedoch nicht, da er noch nicht dem Publikumsverkehr zugänglich gemacht wurde und noch in den Kellern des Gebäudes verwahrt wird. Ehe Gilsenan nun weitere Unternehmungen planen kann, schlägt seine Stimmung um. Er verfällt den Verlockungen vermeintlicher Unsterblichkeit, die ihm durch einen Pakt mit Uttaus versprochen wird. Er beginnt, den Zertreter des Staubes zu sich zu rufen, doch ehe er die Rituale vollenden kann, wird ihm das Vermächtnis des Carnamagos gestohlen. Einige der Altstadtbewohner, die er zu seinem mißlungenen Einbruchsversuch überredete, gehören einem jener unzähligen Geheimbünde an, wie sie in den Nachkriegsjahren infolge der allgemeinen Unzufriedenheit wie Pilze nach warmen Regen in Ägyptens großen Städten entstanden. Welcher Art dieser Geheimbund ist, bleibt der Imagination des Spielleiters überlassen. Er ist, wie in der Einleitung schon angedeutet, nicht notwendig für den Gang der Geschichte. Der Grund, warum sich Okkultisten irgendeiner Art einschalten, ist relativ simpel. Anzunehmen wäre einfach, daß es den Inkarnationen Nyarlathoteps in erster Linie darum geht, Verwirrung und Unsicherheit unter den irdischen Völkern zu säen, und erst in zweiter Linie darum, mit den jeweiligen Plänen tatsächlich Erfolg zu haben. Die Kultisten der verschiedenen Gruppen sind aber auch deshalb Fanatiker, weil sie fest an das jeweilige Heilsversprechen ihres Kultes glauben. So werden sie dann ver-

Herber Schlag für den Tourismus

Warum schließt das Ägyptische Museum seine Pforten?

Kairo 21. Mai 1924 (GMBL) - Wer am heutigen Tage das »Musée des Antiques Egyptiennes« besuchen will, um die Wunder aus Tutenchamuns Grab zu bestaunen, wird, wie viele andere schaulustige Besucher auch, vor verschlossenen Türen stehen. Wie gestern zu erfahren war, bleiben die Museumsräume vorerst für vierzehn Tage gesperrt. Auf Anfrage hörte man, daß die Räume und Ausstellungsgegenstände einer dringenden Erneuerung und Pflege bedürften.

Wie aber nun jedermann weiß, kann weder der ägyptische Staat, noch das Museum selbst auf die Einnahmen verzichten, die durch die täglich hunderte von Besuchern eingenommen werden, ganz abgesehen von dem Skandal, den die enttäuschten Reisenden aus aller Welt machen werden, die eigens Kairo besuchten, um die alten ägyptischen Wunder zu bestaunen. Erst auf heftiges Drängen aber ergab sich eine Stellungnahme des stellvertretenden Kurators, Fached Mubarak. Dieser erklärte, daß er diesen, auch von ihm bedauerten, Entschluß aufgrund der Hinweise seiner Konservatoren gefaßt habe. Seine Mitarbeiter hätten festgestellt, daß sowohl die Mumien als auch ein Teil der anderen Funde unter erheblichen Zerfallserscheinungen litten, so daß man das Ärgste befürchte und vielleicht sogar den Verlust wertvoller Funde hinnehmen müßte, unternähme man nichts. Es könne daran liegen, so erklärte am gestrigen Abend noch der stellevertretende Kurator, daß die Funde, lange konserviert im Sand und in der heißen Wüstenluft, nunmehr unter der Einwirkung der feuchten Stadtluft alterten. Auch trügen sicherlich in nicht unerheblichen Maße dazu die tausenden Besucher bei, deren Atem in großen Mengen ja auch zersetzend wirken könne. Außerdem würden die Besucher es trotz eindringlicher Aufforderungen nicht unterlassen, die Gegenstände zu berühren.

Wie die Leitung des Museums weiterhin verlauten ließ, hoffe sie, baldigst die Schäden beheben zu können, die hauptsächlich die Funde aus dem neuen Reich und der Hyksos-Zeit beträfen und auch da nur kleinere Fundstücke und einige wenige Mumienkörper. Dem Wissensdurst der Besucher wäre also damit sehr schnell wieder Tor und Tür geöffnet.

hindern wollen, daß andere Gruppen den erhofften Weg zur Macht versperren.

Zum einen versucht Gilsenan nun, seine Spuren zu verwischen, indem er die europäische Neustadt verläßt und sich in einem alten Palast im orientalischen Teil Kairos verkriecht. Von dort aus beseitigt er nach und nach seine ehemaligen Arbeitskollegen und Freunde. Dazu benutzt er die Sprüche, die er aus dem Vermächtnis abgeschrieben hat. Im übrigen versucht er, ein weiteres Exemplar aufzuspüren, welches er in einem der alten koptischen Wüstenklöster zu finden hofft. Wer ihm dabei in die Quere kommt, wird unnachgiebig beseitigt.

Einer, der durch die Persönlichkeitsveränderungen Gilsenans höchst beunruhigt worden ist und sich nun seinerseits auf der Suche nach Uttaus befindet, ist der ägyptische Wissenschaftler Dr. Hassan Hanafi. Doch er ist auch einer der ersten, die einen recht spektakulären Tod sterben. Die Spielercharaktere können Gilsenan nur ausschalten, indem sie gewisse Worte zwischen wachsverklebten Seiten, die sie nur in dem Vermächtnis finden, aussprechen und gegen den Franzosen wenden. Ansonsten ist der Mann unverwundbar, da ihn die Auswirkungen physikalischer Gesetzmäßigkeiten nicht mehr betreffen. Er wurde von dem Zertreter des Staubes um wenige Momente seiner Existenz in die Zukunft versetzt. Dies ist nicht zuletzt der Grund, warum der neue Gilsenan ebenfalls als verwachsen und kleinbucklig beschrieben wird.

Nachtwandelnde Mumie im Museum?

Kairo 21. Mai 1924 (GMBL) - Die Leitung des ägyptischen Museums hat bisweilen Mühe, Wächter für die nächtlichen Wachen in den hohen Hallen des Museums zu finden. Denn die Nächte mit den Mumien der großen Könige zu teilen, ist nicht jedermanns Sache, vor allem, wenn man ein abergläubischer Muslim ist. Wie nun schon so oft nach Aufsehen erregenden Funden, verbreiten sich nunmehr erneut Gerüchte unter den Wächtern des Museums, Tutenchamun höchstselbst wandele in ruhelosem Schlafe durch die leeren Gänge. Getrost kann man aber derlei schauerliche Mär der blühenden orientalischen Phantasie zuschreiben.

Der Berichterstatter möchte nur daran erinnern, daß derlei Dinge auch schon von der königlichen Mumie des Ramses erzählt wurden. Die Ursache allerdings ist wie immer von natürlicher und leicht erklärbarer Art. Die Mumien, aus der trockenen Wüstenluft in die Stadt geholt, reagieren in chemischer Weise auf die sauerstoffreiche, feuchte Atmosphäre, so daß es derart zu scheinbaren Bewegungen kommen kann. Dieser wissenschaftliche Prozeß aber, das leuchtet ein, ist profaner und weit weniger geheimnisvoll als ein wieder auferstandener Pharao der Vorzeit. Sieht der Leser ihn, grüße er ihn im Namen unserer Redaktion.

Wie es beginnt

Der Spielleiter kann die Charaktere ganz beiläufig mit dem Abenteuer konfrontieren, das sie erwartet. Ein sinnvoller Einstieg für die Spieler wäre z. B. die Schließung des ägyptischen Museums zu dem Zeitpunkt, da sie es betreten wollen. Damit sie dann motiviert werden, weiter nachzufragen und das ganze nicht einfach auf sich beruhen zu lassen, sollte deutlich gemacht werden, wie groß zu Beginn der zwanziger Jahre das Interesse an Ägyptens Kultur war, das sich z.B. auch im Design der Möbel, in der Literatur und in der Kunst niederschlug. Auch könnten sich unter den Charakteren Journalisten oder Schriftsteller befinden, die den ausdrücklichen Auftrag bekommen haben, nicht eher zurückzukehren, bis das sie nicht eine zugkräftige, bebilderte Geschichte über Howard Carters Funde, Kairo und Ägypten insgesamt vorweisen könnten.

Wer sich als Tourist in Kairo wiederfindet, sollte daran erinnert werden, wie peinlich es für ihn ist, eine Reise nach Kairo zu unternehmen, nur um dann das Museum verschlossen vorzufinden. Auch Wissenschaftler verschiedener Art sollten sich nicht damit zufrieden geben. Denn von heimischen Universitäten zu Informationsbesuchen losgeschickt, stehen sie zunächst genauso vor verschlossenen Türen wie andere auch. Wieweit die Gruppe dann in die übrige Geschichte verwickelt wird, hängt von den detektivischen Fähigkeiten der Spieler und dem Geschick des Spielleiters ab. Als Gruppe könnten sich die Spieler auf der Reise nach Kairo zusammengefunden haben, denn in den Bars sowie auf den Tanzböden und Decks des Luxus-Schiffes gibt es sicherlich genügend derartiger Gelegenheiten.

Am Ende dieser Einführung folgt eine kurze Chronologie der Ereignisse, wie sie ablaufen würden, wenn die Abenteurer nichts täten. Darüber hinaus ist sie noch einmal als Kurzfassung der Konzeption gedacht, da der Spielleiter in diesem Modul eine Fülle zeitgeschichtlicher Dinge und in der Zeit verankerter Personen vorfindet, die leicht den Spielverlauf unübersichtlich werden lassen könnten. In jedem Fall ist jedoch darauf zu achten, daß die Spieler lange Zeit Gilsenan als einen der ihren, als einen Kämpfer gegen den Mythos betrachten, und erst im allerletzten Moment ihnen offenbar wird, daß seine Person Ursache aller Entwicklungen ist.

Das Geschehen

18. März 1924: Bei einem eher zufälligen Besuch des Kairoer Bücherbasars nimmt Michel Gilsenan an einer heftigen Diskussion über den schädlichen Einfluß der modernen Welt auf die alten islamischen Prinzipien teil und lernt dabei Yousuf el-Alfi kennen, der sich als letzter Sproß eines uralten Mamelukengeschlechts zu erkennen gibt. Geschickt weckt die Inkarnation Nyarlathoteps, um die es sich hier handelt, die Neugier und das Interesse des jungen Forschers

25. März: Nach mehreren Besuchen der Bücherei im arabischen Museum und weiteren Treffen mit dem angeblichen Sproß der alten Mameluken-Herrscher ist Gilsenan nicht nur davon überzeugt, daß einige kulturelle Traditionen sich in wandelnder Form aus den Zeiten des neuen Reiches bis ins heutige Ägypten hinübergerettet haben, er sieht auch eine einmalige Chance, sich gleich Howard Carter einen unsterblichen Namen in der wissenschaftlichen Welt zu machen. Nach verschiedenen Hinweisen über die »Schlüsselträger Christi« erhält er von Yousuf el-Alfi ein Exemplar des Carnamagos-Buches.

4. April: Gilsenan, immer mehr vom Ehrgeiz besessen, einen ähnlich bedeutenden Fund wie den des Tutanchamun-Grabes zu machen und unter der sicheren Gewißheit, etwas zu finden, trägt dem Direktor des koptischen Museums seine Pläne vor, eine Ausgrabung in den Mauern des alten römischen Castells zu starten. Beeindruckt von der Zuversicht des jungen Franzosen und im Bestreben, dem Erfolg der Engländer etwas entgegenzusetzen, bewilligt Morkos Pascha Simaika das Vorhaben und besorgt in den folgenden Tagen die Genehmigungen bei der ägyptischen Regierung sowie der Kulturbehörde.

2. Mai: Die wissenschaftliche Welt der Ägyptologen zeigt sich wenig interessiert an den Theorien und der Grabung Gilsenans. In Dr. Hanafi findet dieser einen Archäologen, der wie er nach noch lebendigen Spuren der alten Kultur im neuzeitlichen Ägypten sucht, Jean Hureau beteiligt sich als ehemaliger Studienfreund, und Gordon Waterfield wurde auf Vorschlag des Museumsdirektors hinzugezogen, um sich derart die bereitwillige Unterstützung durch britische Behörden zu sichern. Den-

noch dauert es noch drei Wochen, bevor die eigentlichen Arbeiten beginnen können. In dieser Zeit stößt Gilsenan im Vermächtnis des Carnamagos und anderen Schriften auf immer beunruhigendere Texte und zum ersten Mal auf den Hyksos-Dämon Uttaus

10. Mai: Auch weiterhin bleiben die Grabungen weitgehend unbeachtet, da Tag für Tag Meldungen über die großartigen Funde Carters in die Welt hinausgehen. Die Mannschaft Gilsenans stößt indessen auf die Trümmer des ägyptischen Tempels in der Krypta der koptischen Kapelle. Sie entdecken den Siegelstein, doch während seine Gruppe den Fund groß bekanntgeben will, beschließt Gilsenan zum Erstaunen aller einen Stop der Grabung und entscheidet, den Siegelstein nicht entfernen zu lassen.

11. Mai: Gordon Waterfield, bislang eher gelangweilt beteiligt, sieht sich um unerwarteten Ruhm gebracht und meldet den Fund in der Kirche nicht nur den Museen, er wendet sich auch an die Presse. Es kommt daraufhin zum Zerwürfnis mit Gilsenan. Alle sind befremdet über die Änderung in Gilsenans Wesen, der sichtlich fahrig und übernervös wirkt.

13. Mai: Morkos Simaika Pascha besucht die Grabung und erkennt sofort die Bedeutung der Funde. Befremdet über die abwehrende Haltung seines französischen Archäologen hält er ihn für überarbeitet und übernimmt kurzerhand die Leitung der Arbeiten. Er läßt gegen den energischen Protest Gilsenans den Siegelstein und andere Funde in sein Museum bringen und ordnet die Weiterführung der Grabung an.

14. Mai: Gilsenan sucht nacheinander Jean Hureau, Dr. Hanafi und selbst Gordon Waterfield auf, um bei ihnen Unterstützung gegen den Direktor des koptischen Museums zu finden. Er hinterläßt aufgrund seiner drängenden Hektik und Nervosität jedoch nur besorgtes Kopfschütteln oder abfälliges Lächeln. Waterfield rät ihm sogar zu einer dringenden psychiatrischen Behandlung.

15. Mai: Gilsenan spricht erneut im koptischen Museum vor und wird von Morkos Pascha Simaika nach einem heftigen Streit fristlos entlassen. Gleichzeitig entschließt sich der Direktor, die Grabungen vorerst einzustellen und unterrichtet die Mannschaft des französischen Archäologen von seinem Entschluß. Die geborgenen Gegenstände sind indessen an das ägyptische Museum weitergegeben worden.

18. Mai: Nach einem weiteren heftigen Streit, diesmal mit dem Kurator des ägyptischen Museums, zieht sich Gilsenan in seine Wohnung zurück und öffnet seinen Kollegen und Freunden nicht mehr die Tür. In einem konfusen Schreiben kündigt er Morkos Pascha Simaika seinerseits die Mitarbeit auf. Der nachdenklich gewordene Dr. Hanafi beginnt auf eigene Faust Nachforschungen anzustellen und beginnt, die finsteren, aus altägyptischen Tagen herrührenden Zusammenhänge zu erahnen. Gleichwohl glaubt er nicht an schwarze Magie. Jean Hureau, der neben Gilsenan am stärksten sich noch mit den Ausgrabungen identifizierte, beginnt hingegen mit seinen privaten Besuchen der Fundstätte.

20. Mai: Die Experten im ägyptischen Museum stellen mit Bestürzung den rapiden Zerfall wertvoller Ausstellungsstücke fest. Da dies zum Teil weltbekannte, unersetzliche Dinge sind, beschließt man, Fachleute von Weltrang zur Klärung der mysteriösen Zerstörungen heranzuziehen. Gleichzeitig verbreiten sich unter den Museumswächtern Gerüchte vom Fluch der Pharaonen und Berichte über angebliche Sichtungen von Geistern verstorbener Könige. Die Verwaltung hat Mühe, Diensthabende für die Nachtschicht einzuteilen.

22. Mai: Ein erfolgloser Einbruchsversuch wird unter anderem einem verschwundenen Wächter zugeschrieben. Da die Eindringlinge aber scheinbar weitere Ausstellungsstücke sinnlos zerstörten, beschließen die Verantwortlichen, zumindest einen Teil der Ausstellungsräume dem Publikum zunächst nicht mehr zugänglich zu machen. In der Folge verschwinden noch weitere Wächter während ihrer Nachtdienste, ohne daß ihr Verbleiben befriedigend geklärt werden kann. Ebenso verlaufen die Untersuchungen des Einbruchs ergebnislos.

25. Mai: Michel Gilsenan, der Tage zuvor noch mittels seiner Beziehungen den Einbruch überstürzt organisiert hatte und dann verzweifelt in dem Testament des Carnamagos nach Mitteln suchte, die Wiederkehr des Uttaus zu verhindern, erliegt der Faszination ewigen Lebens und immerwährender neuer Entdeckungen. Er beginnt einen Anrufungsritus. Doch noch am Abend wird in seiner Wohnung eingebrochen und das Vermächtnis des Carnamagos gestohlen. Da auch der immer besorgtere Hanafi vor seiner Wohnungstür erscheint, verläßt Gilsenan sein Domizil fluchtartig, um ein Angebot seines mamelukischen Freundes el-Alfi anzunehmen. Dessen angegebene Adresse entpuppt sich jedoch als die Ruine eines alten Kaufmannspalastes.

27. Mai: Während Gilsenan erneut einen Ritus aufbaut, um Uttaus zu beschwören, setzt sich in ihm die Überzeugung fest, daß es keinerlei Hinweise mehr auf seine Person und seine Ideen geben darf, wenn er

Dreiste Kunsträuber am Werk

Kairo 23. Mai 1924 (GMBL) - Gestern gegen Mitternacht drangen mehrere bisher noch nicht identifizierte Personen in die Hallen des Ägyptischen Museums ein, mit der offensichtlichen Absicht, dort einige der im Grabe des Tutenchamuns gefundenen Grabbeigaben zu stehlen. Die dreisten Vandalen fanden indessen nicht, was sie suchten, und zerstörten dabei einige unersetzliche Dinge aus den Zeiten des neuen Reiches, die von ihnen offensichtlich für wertlos gehalten wurden.

Der Einbruchsversuch wurde entdeckt, als die Eindringlinge versuchten, in die Keller zu gelangen, in denen die Funde aufbewahrt werden, die aus den unterschiedlichsten Gründen der Öffentlichkeit noch nicht vorgeführt werden. Dort fielen sie jedoch einer Mitarbeiterin des Museums auf, die in diesen nächtlichen Stunden noch an der Lösung jener Probleme arbeitete, von der die »Cairo Post« bereits berichtete.

Es scheint eindeutig, so nach ersten Untersuchungen der Kairoer Polizeibehörde, daß die Einbrecher Hilfe von einem der ägyptischen Wächter erhalten haben müssen, da sie ansonsten wohl kaum unbemerkt in das gut gesicherte Gebäude gelangt sein dürften. Ebenso eindeutig ist wohl auch der Grund für den dreisten Einbruch: Wie jeder Fachkundige bestätigen kann, floriert die Szene des schwarzen Kunstmarktes so prächtig wie in jenen Tagen, in denen die Kulturbehörde noch nicht existierte. Nach wie vor, so bezog auch der zuständige Ressortleiter Mehon Bahari Stellung, sei es äußerst lukrativ für gewisse Elemente, ägyptisches Volkseigentum ins Ausland zu schmuggeln, da dieser Kunstraub in anderen Staaten ja nicht bestraft würde. Wenn aber selbst deutsche Diplomaten im Namen des Kaisers nicht vor solchen Untaten zurückschreckten, wie vor dem großen Krieg geschehen, würde eben auch so mancher Tourist darinnen ein Vorbild sehen.

Der Vertreter der Kulturbehörde plädierte in diesem Zusammenhang dafür, noch schärfere Kontrollen in auslaufenden Schiffen durchzuführen. Inspektor Mills von der Kairoer Stadtpolizei sieht sich darüber hinaus in seinem Verdacht bestärkt, daß die Nationale Partei auf diesem Wege sich illegal Geldmittel für ihre Wühlarbeit verschaffe. Die Untersuchungen dauerten jedoch noch an. Er sicherte aber zu, den Berichterstatter dieser Zeitung auf dem Laufenden halten zu wollen.

wirklich erst einmal unsterblich geworden ist. Er beginnt Gordon Waterfield, den er auch persönlich haßt, als erstes Opfer zu betrachten und ihn zu bespitzeln.

30. Mai: Gilsenan verübt den Anschlag im Kasino. Da ihn die Begleiterin des Mannes gesehen hat, setzt er auch sie auf die Liste seiner Todeskandidaten.

1. Juni: Jean Hureau wird ein eher zufälliges Opfer des immer wieder auch in der Kapelle sich manifestierenden Quachil Uttaus, der auf seiner ruhelosen Suche Museen und Stadtviertel gleichermaßen durchstreift.

2. Juni: Michel Gilsenan verübt den Anschlag auf Cecilia Ballo Echteverria, um die er sich bis dahin bemüht hat, da sein Spruch nur aus allernächster Nähe wirkt.

3. Juni: Der Franzose verübt seinen Mordanschlag auf Dr. Hassan Hanafi. In der Nacht zuvor rief er Uttaus zum ersten Mal. Obwohl er ihn aufgrund fehlender Formeln nicht wirklich herbeirufen konnte, wird das Wesen auf ihn aufmerksam und stellt seine ziellosen Wanderungen schlagartig ein.

5. Juni: Der Franzose erkennt, daß nur eine vollständige Ausgabe des Vermächtnisses ihm die Unsterblichkeit verschaffen kann. Er wird bei dem Baba der Kopten vorstellig und erfährt von ihm gegen dessen Willen, wo die alten Klosterbibliotheken gelagert werden.

7. Juni: Der Franzose begibt sich persönlich auf die Reise in die Wüste, um sich das Vermächtnis des Carnamagos anzueignen.

12. Juni: Ihm gelingt es, Quachil Uttaus zu beschwören.

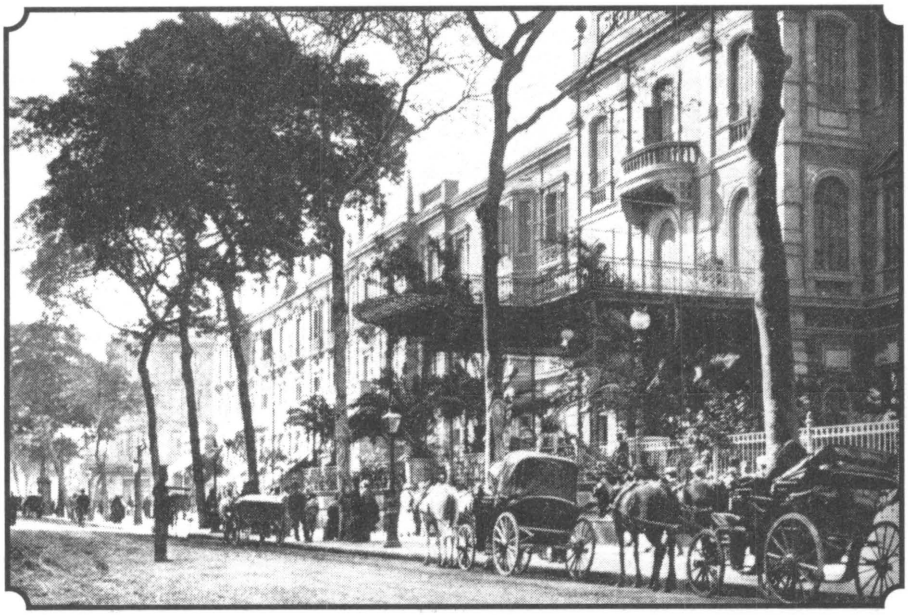
Das Spiel beginnt

I. Die Ankunft

Das Hotel, Promenaden am Nil, nächtliche Spiele und Geziras Lustgarten.

Im Zug

In den zwanziger Jahren ist Ägypten schon seit Jahrzehnten das Zentrum europäischen Tourismus', der durch die Entdeckungen Howard Carters einen weiteren enormen Aufschwung erlebt hat. Jeder, der etwas auf sich hält und ein wenig Geld zur Verfügung hat, kommt nach Kairo, um nicht nur am südlichen Leben teil zu haben, sondern auch, um die neuen Funde aus dem Grab des jungen Pharao zu bestaunen. So manches kann daher den Spielern arg vertraut vorkommen, denn der Unterschied zur heutigen Neckermann-Reisegruppe mag vielleicht nur darin bestanden haben, daß sich damals derartige Reisen nur Leute mit viel Geld leisteten.



Das Shepheard's Hotel

In Kairo, direkt am Nil, sitzt das traditionsreiche Reiseunternehmen Cook, das schon seit Mitte des vorherigen Jahrhunderts mit einem simplen Rezept erfolgreich arbeitet: Nimm den Reisenden, so wird es den Angestellten gesagt, jeden überflüssigen Schritt ab, und vermeide es, sie mit Dingen in Berührung kommen zu lassen, die ihnen nicht vertraut oder gewohnt sind.

Auch die »Empress of Cairo«, das Schiff, das die Besucher nach Alexandria bringt, gehört zu der Flotte von cook'schen Dampfern. Es gehört zur Politik des Reiseunternehmens, daß alle Reisenden, die bis Kairo gebucht haben, in dieser Hafenstadt mit einem absoluten Minimum an Unannehmlichkeiten in die luxuriösen Erste Klasse-Abteile eines Expreßzuges umsteigen können. Wäre nicht der leidliche Weg durch den Zoll nötig, könnte man den kurzen Spaziergang zur bereits abfahrbereiten Bahn sogar als angenehmes Beinevertreten vor der letzten Reiseetappe empfinden.

Der noch recht neue Anstieg der Touristenzahlen hat natürlich auch Auswirkungen auf die Bequemlichkeit in den noch auf eher geruhsamere Zeiten eingestellten Eisenbahnen.

In den Gesprächen in den nunmehr überfüllten Speisewagen dreht es sich, wie auch schon in den Salons des Mittelmeerdampfers, meist um das Wetter und die Hitze. Andere wiederum, jene, die schon einmal hier waren, lassen sich über die besten Hotels und die besten nächtlichen Etablissements aus. Man beschwert sich über die ansteigenden Preise und die Abwertung des Pfunds, bemängelt den allgemeinen Sittenverfall, der nicht nur England nach dem großen Krieg ergriffen hat, redet hin und wieder über die Aufstände in den letzten Jahren, ist aber überzeugt davon, daß die britische Kolonialarmee alles im Griff habe und Ägypten ohnehin zusammenbräche, würde nicht alles von Engländern kontrolliert. Alle verhalten sich so, als wären sie nicht weiter als zehn Kilometer von London entfernt, und in vielen Dingen schält sich sehr schnell für die deutschen Besucher heraus, daß Briten unter sich sind und unter sich bleiben wollen, egal, an welchem Punkt der Erde sie sich aufhalten. Zudem ist die Erinnerung an den Großen Krieg noch frisch, was ebenso wie die weitergehende antideutsche Hetze der Londoner Regierung die allgemeine Einstellung zu den Deutschen prägt. Daher ergeben sich nur hin und wieder Kontakte zu den Mitreisenden, obwohl die meisten bereits zusammen auf der »Empress of Cairo« angekommen sind.

Da ist das ältliche Paar der Hines, das mit seinen heranwachsenden Töchtern Cathy und Julie nun schon seit fünfzehn Jahren Ägypten besucht, wobei sie ständig dieselben Hotels bewohnen und dieselben Wege gehen. Rupert Hines, ein dicklicher Mann Anfang der sechzig, kahlköpfig und herrisch in seinen Bewegungen ist, klagt, Zitronentee trinkend, über viele Dinge, die sich verändert haben. So gefallen ihm die meisten Leute nicht, die gleich ihm erst das Schiff und nun auch noch den selben Zug benutzen, und erinnert sich noch an die Zeiten, da nur einige wenige echte Gentlemen mit ihren Familien die Erholungsreise nach Ägypten antraten. Die Welt sieht er der kommunistischen Gefahr ausgesetzt, denn selbst im alten London rumort es auf den Straßen, und die jungen Leute, so sieht er es, verlören jeden Anstand.

Seine beiden Töchter gleichen noch viktorianischen Idealbildern braver Bürgertöchter. Weiß gekleidet sind sie meistens, und wenn sie angesprochen werden, wenden sie sich schüchtern ab. Doch wer ihnen zuhört, stellt sehr schnell fest, daß sie sich auf der Suche nach einem Ehemann befinden und jeden ungebundenen jungen Mann auf seine Qualitäten hin abtaxieren. Möglicherweise gefällt ihnen einer der Deutschen, und sie lassen sich von ihm später in Kairo zu einem Museums- oder Stadtbummel einladen.

Stephanie Hines, eine zurückhaltende, zierliche Frau im Alter ihres Mannes, ergreift ebenfalls selten das Wort und flicht nur bei passender Gelegenheit ein, daß sie der schlimmen Unruhen wegen in diesem Jahr eigentlich gar nicht nach Kairo hätten kommen wollen, aber die Funde Howard Carters hätten sie wieder anderen Sinnes werden lassen. Die Schätze des jungen Gottkönigs müsse man gesehen haben.

Die deutschen Besucher werden auch Zeuge einer heftigen Auseinandersetzung zwischen zwei älteren und einem schlaksigen jüngeren Mann, der sich von dem selbstbewußten, herrischen Gehabe der anderen durch linkische Nervosität unterscheidet. Unterstützen die Deutschen ihn, ohne allzu sehr ihre Nationalität deutlich zu machen, stellt sich der jüngere Herr als Paul Buchanan vor, den es, wie er sagt, unglücklicherweise nach Kairo verschlagen habe. Seine Kontrahenten, ehemalige Studienkollegen, seien wie er nach Ägypten beordert worden, dort hätten sie dann Anstellungen in der Bewässerungsabteilung gefunden. Durch ihn erfahren die Besucher von der komplizierten Hackordnung innerhalb der britischen Kolonial-Hierarchie. In dieser Gesellschaft rangiert das Finanzwesen vor dem Militär, während die Angestellten der ägyptischen Eisenbahn und dem Amt für Bildungswesen sich ganz am Ende der Stufenleiter sehen. Die Beamten der »Public Instruction« sind als Intellektuelle verschrien und werden nur mit Hungerlöhnen bezahlt. Gewinnen sie seine Freundschaft, kann Paul Buchanan den Besuchern noch recht nützlich werden. Er kennt sich auf den Basaren recht gut aus, da viele seiner lehrenden Bekannten sich gezwungen sehen, sich mit zwielichtigen Geschäften etwas Zubrot zu verdienen.

Als Studienreise bezeichnet Patricia Alcott ihre Fahrt, doch die Besucher werden, sofern sie sich überhaupt auf Gespräche mit ihnen einläßt, sehr schnell bemerken, daß die liebreizende Tochter eines Tuchfabrikanten ebenfalls auf Brautschau ist und hofft, in den Clubs und Bars der Nilinsel Gezira einen reichen Adligen ihrer Vorstellung einzufangen. Von Literatur und Archäologie, die sie studieren will, hat sie hingegen bemerkenswert wenig Ahnung.

Im Hotel

Der Traum aller Ägyptenreisenden ist eine Nacht im »Shepheard's«, einem Nobelhotel im Herzen Kairos. Es gilt als gesellschaftlicher Mittelpunkt der britischen Kolonialaristokratie. So mancher hätte gern eine Nacht zwischen den Millionären der damaligen Zeit verbracht oder in der Nähe der Suite geschlafen, in der T.E. Lawrence, Rudyard Kipling, General Gordon oder Douglas Fairbanks senior nächtigten. Doch die Elite hat immer schon darauf geachtet, unter sich bleiben zu können, und so haben die Besitzer des Hotels ebenfalls am Nilufer das »Semiramis« errichtet, was zwar nicht auf Stil und Eleganz verzichtet, jedoch mehr für den touristischen Massenansturm gedacht ist.

Das Hotel liegt in einer Reihe luxuriöser Geschäfte und hoher Appartementhäuser an einer palmengesäumten Allee, die sich entlang des Nilufers dahinzieht. Derart wehen die kühlen, frischen Flußwinde den hitzigen Lärm und Gestank hinweg, der ansonsten in Kairos Straßen überreichlich vorzufinden ist. Von gepflasterten Gehsteigen begrenzt, trennt die Allee ein weiterer Grünstreifen, auf dem sich an manchen Stellen ein kleines Café hinter tropischen Palmenkübeln verbirgt. Die Fassaden der Häuser, obwohl manche von ihnen unerträglich in ihrem Stilgewirr aus Renaissance und maurischen Motiven sind, verbinden sich in diesen Bürgerpalästen in einer Leichtigkeit, die den Charme des europäischen Kairo ausmacht und für den Kairo auch Jahrzehnte später immer noch gerühmt werden wird.

Auch das Innere des Hotels ist von dieser verzauberten und bezaubernden Atmosphäre erfüllt, was erreicht wird durch hohe, weite Säle und teppichbelegte, hochgewölbte Gänge, die in kostspieligen Spiegelfluchten niemals zu enden scheinen. Die hellen, großfenstrigen Räume sind selten gegeneinander abgeschottet und werden so zu lichterfüllten großen Hallen. Neben Cafés und einer Bar im Foyer, an deren Decke weiße, übergroße Ventilatoren die Luft zerfächeln, gibt es ein Kasino. Die allabendlichen Bälle, getragen von Tango- und leicht jazzigen Rhythmen, sind überfüllt, und vielsprachiges Stimmengewirr zwängt sich auch in verschwiegene Nischen. Doch trotz aller Leichtigkeit hat auch diese Lebensart ihre Anstandsformen und Sittenwächter, und so müssen die Besucher aus Deutschland nicht nur von Charme und Esprit erfüllt sein, sie müssen sich auch in der Kleiderordnung auskennen und darüber Bescheid wissen, was akzeptierte Gesprächsthemen sind und was nicht.

In dieser britisch-europäischen Enklave kommen Einheimische meist nur als weißbefrackte, schweigende Bedienstete vor. So bleiben die Probleme des Landes ebenso vor der Tür wie die meisten jener hübschen Ägypterinnen, die einzeln oder zu zweit nicht weit von den Hotels entfernt am Nil entlangflanieren und für ein paar Pfund zu allerlei Gefälligkeiten bereit wären; bleiben vor der Tür wie die schreienden einheimischen Fremdenführer, Dragomane genannt, die Fremden für wenig Geld die Stadt und manchmal mehr zeigen; bleiben vor der Tür wie die sich aufdrängenden Droschkenfahrer. Während barfüßige Kinder Streichhölzer und anderen Tand verkaufen, zertanzt die bessere Gesellschaft die Nacht hinter Tüllgardinen.

Die deutschen Besucher werden in diesen ersten Nächten viele Bekanntschaften machen können. Obwohl die meisten nicht unmittelbar in die Geschichte hineinführen, können sie sich im Nachhinein als nützlich erweisen.

Neue Bekannte

Samuel Rosenstein

Der 28-jährige Deutschamerikaner, der neben seinen Heimatsprachen auch fließend jiddisch und französisch spricht, ist der Reisebegleiter der Gruppe und Angestellter des deutschen Bureaus. Sein Vater ging als einer der vielen namenlosen Zwischendeck-Passagiere schon vor dem Weltkrieg nach Amerika, konnte dort aber keinen Fuß fassen. Anfang der zwanziger Jahre dann in die Gewerkschaftskämpfe der New Yorker Hafenarbeiter verwickelt, wurden er und seine Familie im wenig liberalen Amerika schnell zu terroristischen Kommunismus-Anhängern abgestempelt. Der Sohn begab sich daraufhin auf eine ziellose Odyssee durch die zerfallende Kolonialwelt, bis er schließlich die wenig angesehene Beschäftigung als Reiseleiter fand. Das Deutsche Reisebüro traut ihm wenig, da er aber über ein beachtliches Organisationstalent verfügt und nebenher sich auch in dunkleren Kanälen zurechtfindet, ist er für die Organisation zur unentbehrlichen Hilfe geworden.

Bernd Kemna
nebst Albertine und Charlotte

Das ältliche, immer korrekt gekleidete Ehepaar mit einer halbwüchsigen, stillen und wenig auffälligen Tochter im Schlepptau stammt aus Heidelberg, wo er Verwaltungsdirektor ist. Er, obwohl als Süddeutscher weit entfernt von preußischer Korrektheit, hält sich für einen vielbelesenen, gebildeten Mann, der nun seiner Umwelt durch sein lautstark vorgetragenes Halbwissen und ständigen Erklärungen auf die Nerven fällt. Die englischen Touristen, britische Umgangsformen gewöhnt, meiden ihn, so daß er sich begierig auf jeden Landsmann stürzt. Seiner Frau ist es ständig zu heiß, und sie, ebenso beredt wie ihr Mann, drängt ihn ständig dazu, die Reise

wieder abzubrechen. Die Tochter hingegen liest beinahe ununterbrochen die Romane von Hedwig Courths-Mahler.

Wenn Bernd Kemna als Beamter etwas von den Vorgängen, wie sie im Abenteuer »Schlangentänzer« beschrieben werden, mitbekommen hat, wird er sie in seine historisierenden Erklärungen einflechten. Er ist es dann auch, der sich am heftigsten empört, als das ägyptische Museum für die Besucher gesperrt wird.

Albert Sachs

Der hochgewachsene, ausgemergelte Mann wehenden schlohweißen Haars kommt hörbar aus Chemnitz in Sachsen und bezeichnet sich als Reiseschriftsteller. Seine leicht eingefallenen Gesichtszüge und glänzenden Augen lassen ihn abenteuerlich aussehen, nur sein Akzent verdirbt das Gesamtbild. Er ist stolz auf seine ägyptischen Abenteuerromane, gibt dann aber zu, niemals bisher in Ägypten gewesen zu sein.

Er schwärmt von den verlassenen Wüstenklöstern und weiß in etwa, wo sie zu finden sind und wer sie erbaut hat. Er kennt auch einige der christlichen Philosophen Alexandrias und auch den Vielschreiber Origines, so daß er den Charakteren im Verlaufe der Geschichte sicher noch einige Tips geben kann.

Viktoria & Elisabeth Volkmar-Schlüter

Die zwei fülligen Damen mittleren Alters haben sich mit den Resten einer kleinen Erbschaft aufgemacht, um noch etwas zu erleben. Die eine von ihnen war nie, die andere mit dem Erfinder einer Brühwurstsorte verheiratet. Sie kommen nun nach Kairo, um an dortigen gesellschaftlichen Ereignissen teilzuhaben. Sie sind im Verlaufe der Geschichte die idealen Informationsquellen über Vorgänge in der besseren Gesellschaft. Sie sind es dann auch, die seltsame Dinge über den Tod des Gordon Waterfield und den seiner Freundin berichten könnten.

In den Bars und den Kasinos der Gartenstadt Gezira aber auch in den Varietés der großen Hotels treffen die deutschen Besucher auch auf in Kairo lebende Europäer, die ihnen ebenfalls später bei ihren Recherchen hilfreich sein könnten.

Victor Efremov

Er kam noch unter dem Zaren mit dem Auftrag nach Kairo, die Anfänge des Christentums auf der Halbinsel Sinai im Katherinen-Kloster zu studieren. Aus dem reichen Landadel stammend, war er von seinem Vater der Frauengeschichten wegen zu einer kirchlichen Laufbahn gezwungen worden, der er nur durch ein angebliches Studium in Ägypten entkommen konnte. Doch studierte er hier mehr das Kairoer Nachtleben.

Als die Novemberrevolution das Zarenreich hinwegfegte, beschloß er, in dieser Stadt auf bessere Zeiten zu warten. So wie er verhielten sich viele seiner Landsleute. Ihm ging jedoch sehr schnell das Geld aus, und so versucht er jeden, um Geld anzugehen. Wer sich ihm gefällig zeigt, trifft in ihm auf einen ausgezeichneten Kenner der mondänen Welt, aber auch die der Halbwelt. Da er hin und wieder durch Schmuggelgeschäfte zu Geld kommt, könnten ihn die Abenteurer auch des nächtlichen Einbruchs im Museum verdächtigen. In der Zeit, als er noch tatsächlich an christlicher Historie interessiert war, besuchte er des öfteren das Katherinen-Kloster, um dessen Handschriften zu studieren. Dort stieß er auf die Aufzeichnungen über die »Schlüsselträger Christi«, von denen er dann Abschriften anfertigte.

Wenn er sie auch nicht als Freunde betrachtet, kennt er doch sowohl Gordon Waterfield als auch Cecilia Ballo Echteverria, von der er weiß, daß sie eine Hure ist. Von Gordon Waterfield erfuhr er vom Stand der Grabungen und ebenfalls, daß sie wegen Streitigkeiten zwischen Gilsenan, den Team-Mitgliedern und dem Direktor des koptischen Museums vorerst eingestellt wurden. Victor ist ein dicklicher, etwas aufgedunsen wirkender Mann, dessen lange, grau-schwarze Lockenpracht meist leicht strähnig und ungepflegt wirkt. Dennoch ist er mit seinen 1,85 m eine beeindruckende Gestalt, die sich gravitätisch durch die Welt bewegt.

Sir Bean Johnstone

Seine ganze Haltung, der Schnitt seiner Haare, alles dies ließe vermuten, daß der 58-jährige Brite zum Militär-Gouvernement gehöre. Er ist jedoch Beamter des ägyptischen Innenministeriums und dort im Finanzwesen tätig. Auf der sozialen Stufenleiter steht er damit weit oben, was er genau weiß. Er ist übertrieben standesbewußt und nahezu unzugänglich. Auf der anderen Seite ist er jedoch häufiger Gast in den Clubs und Varietés, wo er dann bis in die Nacht hinein den Verfall viktorianischer Sitten und die Zügellosigkeit der heutigen Jugend beklagt. Meist sucht er sich anschließend eine junge Frau, der er seine Ansichten privat in einem kleinen Séparée begreiflich macht. Leuten gegenüber, die ihm nach dem Mund reden, öffnet er sich. Sollten sich neue Bekannte überdies noch im Steuerrecht auskennen, haben sie einen guten Freund gewonnen. Ihn zu kennen, öffnet die Türen zu den mondänen Clubs auf der Garteninsel. Auch räumt sein Name Hindernisse beiseite, die den Abenteurern von der Polizei oder anderen Stellen in den Weg gelegt werden könnten.

Gordon Waterfield

Er ist Sohn und Erbe einer alten Fabrikantenaristokratie aus Manchester. Um Reputation zu erwerben, hatten die Waterfields ihren Sohn in Oxford das Modefach Archäologie studieren lassen und ihn dann nach Ägypten geschickt, damit er sich gleich Howard Carter einen Namen mache. Doch auch er entwickelte weit mehr Interesse für die nächtlichen Seiten Kairos, so daß er als charmanter Partylöwe einen weit höheren Ruf hat. Zwangsläufig wurde er deswegen immer weniger zu den bedeutenderen Grabungsarbeiten hinzugezogen, was wiederum seine Einstellung zu seiner Arbeit geprägt hat. Gilsenan hält er für einen ungehobelten Klotz, der sich in eine Idee verrannt hat. Für überheblich und prestigesüchtig hält er ihn, womit er unwissentlich sich selbst beschreibt. Die entstandenen Streitigkeiten hat er nur am Rande mitbekommen, und die in der Kapelle vorgefundenen ägyptischen Überreste findet er nicht weiter ungewöhnlich. Sehr viele der damaligen Kapellen wurden aus Bruchstücken älterer Gebäude zusammengestückelt.

Was ihn mit den Helden zusammenbringt, ist sein spektakulärer Tod. Waterfield, mit ständig wechselnder Begleitung Stammgast in den mondänen Kasinos der großen Hotels, ist gerade im Begriff, nach einer verlustreichen Pechsträhne am Roulette-Tisch hohen Gewinn zu machen, als Gilsenan, der sich unter das vornehme Publikum gemischt hat, einen »Bringt Unglück« Spruch auf ihn anwendet. Sind die Abenteurer anwesend, brauchen sie großes psychologisches Gespür und eine geschärfte Wahrnehmung, um zu sehen, wie an ihrem Spieltisch die Spielkugel zunächst noch über die Felder des Roulette-Rades hoppelt und schon in dem Feld liegenbleibt, auf das Waterfield gesetzt hat. Dann erscheint die Zeit wie eingefroren. Die eben erlebte Szene löst sich in der Erinne-

Bringt Unglück

Das Opfer dieses Spruches fällt einem scheinbaren Unglück zum Opfer. Augenzeugen bemerken jedoch durch einen gelungenen FW:Verborgenes erkennen sehr leicht, daß etwas den Fluß der Ereignisse verändert hat. Der Spruch kostet den Anwender 25 Magiepunkte und W10 gS, wobei er mit seinen Manapunkten den Widerstand seines Opfers brechen muß, oder der Zauber wendet sich gegen ihn selbst. Zudem wirkt der Spruch nur, wenn das Opfer eigentlich Glück hätte. Nur besonders glückliche Momente lassen sich in solche tiefsten Unglücks verwandeln. Daher ist ein W100 nötig, um die Erfolgschance zu bestimmen.

rung auf, und der Glücksgewinn hat niemals stattgefunden. Statt dessen knistert es unter der Decke, und einer der schweren, vielfältig verzweigten Kristalleuchter löst sich von der Decke.

Sollten in diesem Augenblick auch die deutschen Besucher von ihrem Glück im Stich gelassen werden, müssen sie sich schon als sehr geschickt erweisen, wenn sie nicht von Teilen des zersplitternden Leuchters getroffen werden wollen. Während Sie aber mit Verletzungen von W6 Punkten davonkommen, wird Waterfield von der schweren Deckenbeleuchtung erschlagen.

Brief von Gordon Waterfield an Cecilia

Meine Liebste,
jetzt ist wirklich nicht die Zeit, sich mit derlei Dingen aufzuhalten, und erpressen lasse ich mich schon gar nicht, am wenigsten von dir. Außerdem mußt du mir schon beweisen, daß das Kind von mir sein wird. Mach mir also keinen Ärger, mir reicht schon der, den ich habe. Der, den mir dieser Idiot Gilsenan verursacht. Erscheint er doch hier gestern in meiner Privatwohnung, kurz vor dem Frühstück, wo ich ohnehin immer unausgeschlafen bin, und macht mir heftige Vorwürfe darüber, daß ich mich an die Zeitungen gewandt habe. Als ob er nicht selbst wüßte, daß wir da eine Jahrhundertentdeckung gemacht haben. So eine Chance bekommen wir doch nie wieder. Aber er wollte ja noch nicht einmal, daß das ägyptische Siegel in das Museum gebracht wird. Er ist schon etwas durcheinander, dieser elende Franzose. Nun hat er mich rausgeworfen, ganz einfach rausgeworfen aus der Gruppe. Du siehst, ich habe wirklich genug eigene Probleme. Nimm dich gefälligst zusammen, oder du lernst mich wirklich von meiner schlechten Seite kennen.

Cecilia Ballo Echteverria

Zunächst wird sie den Abenteurern nur als häufige Begleiterin Waterfields und als ungewöhnlich schöne, temperamentvolle Frau auffallen. Sehr schnell werden sie dann aber feststellen, daß die junge, 28-jährige Ägypterin mit sehr vielen und sehr unterschiedlichen Männern ungewöhnlich vertraut ist.

Aus der Ehe eines Kaufmanns mit einer Einheimischen hervorgegangen, sollte sie in späteren Jahren die Geschäfte ihres Vaters übernehmen und wurde dazu von ihm an englische Internate geschickt, damit sie dort die britische Lebensart annähme. Die junge Frau brach jedoch diese Studien ab, schlug sich dann im Londoner Stadtteil Chelsea einige Jahre als Malerin durch, wo sie mit Kokain und freier Liebe experimentierte, bis sie nach Kairo zurückkehrte, um dort vollends im Nachtleben aufzugehen.

Obwohl sie sich immer noch als Malerin bezeichnet, ist sie nicht viel mehr als eine Prostituierte, die wie einige ihrer Kolleginnen ihr Domizil in der vornehmen Pension »Britannia« am Nilufer hat.

Welcher Beschäftigung die Frauen in der Pension Britannia nachgehen, ist in den Kreisen der Nachtschwärmer bekannt. Es käme jedoch niemand auf die Idee, sie auf eine Stufe mit jenen Frauen zu stellen, die vor den großen Hotels aber auch im alten Fischmarktviertel vor dem »Shepheard's« auf ihre Kunden warten.

Sprechen die Charaktere sie an, wird die noch lebende Cecilia ihnen ebenfalls nur wenig Hinweise geben können. Sind sie nicht von außerordentlichem Charme oder verfügen sichtlich über gut gefüllte Bankkonten, wird sie die Abenteurer ohnehin übersehen. Doch in seiner zunehmenden Paranoia wird Gilsenan auch sie umbringen. Dieser Mord wird überhaupt erst jene Verbindungen schaffen, deren Spuren der Franzose durch ihn verhindern wollte.

Sollte die Gruppe bis dahin mit der jungen Frau bekannt geworden sein, werden sie nach dem Mord von Hassan Famy und von Hassan Fateh, zwei untergeordneten Chargen der Kairoer Stadtpolizei, ausgefragt. Obwohl unterschiedlich im Erscheinen und in der Weise ihres Auftretens, der eine ist klein und rundlich, der andere dürr und sehr hager, wirken beide gereizt, überlastet und an den Dingen, die sie untersuchen, wenig interessiert. Beide sind auch mit den Untersuchungen der mysteriösen Museumseinbrüche beauftragt worden. Tag für Tag sind beide mit von sich selbst überzeugten, inkompetenten Briten konfrontiert. Als schlechtbezahlte Beamte nehmen sie jedoch gerne kleine finanzielle Ermunterungen entgegen.

Sollte die Gruppe der Wohnung Cecilias einen Besuch abstatten, werden sie es sein, welche die Tote entdecken. Sie finden dann eine tote, noch schwelende Cecilia vor, auf die Gilsenan den Spruch *Todeszauber* anwandte.

Suchen die Charaktere die Wohnung erst nach der Tat auf, müssen sie schon Glück haben und zumindest französisch sprechen können, wenn sie auf Augenzeugen treffen wollen, die die junge Frau noch kurz vor ihrem Tod gesehen haben. In der Wohnung, gelingt es den Suchenden, einzudringen, finden sie dann bei sehr sorgfältiger Suche nicht nur Briefe, mit denen sich einige der besser situierten Herren Kairos erpressen lassen würden. In den Briefen Waterfields (von denen einer hier abgedruckt wird) werden sie deutliche Hinweise auf die beunruhigenden Dinge finden, die von den Grabenden in der koptischen Kirche entdeckt wurden.

II. Verschlossene Türen

Ein gesperrtes Museum, ein seltsamer Einbruch und der Geist des Pharaos aus dem Staub

Das Ägyptische Museum, ein zweigeschossiges, weitläufiges Gebäude im Stil eines italienischen Palazzos und von jener beschwingten Architektur, für die Kairo berühmt ist, liegt inmitten grüner, gepflegter Parkanlagen in der Nähe des Nilufers. Wenn die Helden dieser Geschichte das Museum aufsuchen wollen, ist es bereits seit einigen Tagen geschlossen. Auch wissenschaftliche Gäste werden im allgemeinen abgewiesen, wenn diese nicht schon vorher mit Fached Mubarak, dem zweiten Kurator, oder Mehon Bahari, dem Vertreter der Kulturbehörde, Bekanntschaft schlossen.

Dem voran gingen Besuche des Quachil Uttaus in dem Museum. Gegenstände der Hyksos-Zeit und aus der Zeit des neuen Reiches, die früher einmal von den mit ihm verbundenen Personen benutzt wurden, ermöglichen es ihm, sich an diesen Plätzen zu manifestieren. Immer in mitternächtlichen Stunden erscheint er dann als bandagierte Mumiengestalt mit kindlichem Greisengesicht, in dem sich die Jahrtausende eingegraben haben. Solange Gilsenan ihn noch nicht an sich gebunden hat, ist er auf der verzweifelten Suche nach jenem Stein, der in der koptischen Kapelle gefunden wurde und nun in den Kellerräumen des Museums ruht.

Sein Erscheinen läßt unter den immer schon etwas abergläubischen Museumswächtern Geschichten von der Rache der Pharaonen entstehen, und man erzählt sich von den zum Leben erwachten, aus ihrem Schlaf gerissenen Mumien, die nun rachedürstend auf der Suche nach den frevlerischen Grabschändern die Gänge durchstreiften.

Vielleicht verfallen die Abenteurer irgendwann auf die Idee, die Nacht im Museum verbringen zu wollen. Sie durchstreifen dann endlose Balkongalerien und mosaikverglaste, halbdunkle Ausstellungsräume, ersteigen kühl-zugige Treppenfluchten, blicken sphinxhaften Totenmasken in die blicklosen Augen, sehen sich in staubdurchwehten Fluren verloren, spüren den Atem vergangener Zeiten. Ihre Nasen füllen sich mit dem Geruch verschimmelnder, feuchter Zeugnisse vergangener Jahrtausende, und sie mögen durchaus bemerken, wie das jungfräuliche Antlitz einer Königin sich bei einem zweiten Rundgang zeitzerfressen zeigt. Vielleicht sind sie es dann auch, die auf den zertretenen Staubhaufen stoßen, der einstmals Beejay Moffat war, einer der verschwundenen und des Diebstahls verdächtigten Museumswächter. Doch sollte die Gruppe auf keinen Fall indessen auf Quachil Uttaus selbst stoßen.

Zeki Badawi

Er ist ein vierzigjähriger Ägypter, der stolz ist auf seine Beschäftigung im Museum. Für einen einfachen, ungebildeten Fellachenabkömmling ist dieser Beruf von ungeheurem Prestige, zumal er zwei Frau-

en und neun Kinder unterhalten muß. Beobachter mit psychologischem Gespür werden jedoch sehr bald merken, daß ihn irgend etwas in Schrecken versetzt hat und ihn bedrückt. Gewinnt man sein Vertrauen und fragt ihn geschickt genug aus, stellt sich heraus, daß er derjenige ist, der den Einbrechern die Museumstüren öffnete. Dies tat er allerdings nur, weil die Einbrecher, unter denen einige Kultanhänger sind, damit drohten, seine Familie zu drangsalieren. Das verpflichtete ihn auch zu nachträglichem Schweigen. Er weiß ohnehin nur, daß die Einbrecher samt und sonders aus der orientalischen Altstadt stammen und in der Nähe eines Bücherbasars von einem ausländischen Doktor angeworben wurden. Bei genauerer Befragung wird er ihn als fließend französisch sprechenden Europäer beschreiben.

Jean O'Hanlon Gobeir

Die mit einem in Cambridge geschulten ägyptischen Archäologen verheiratete dunkelhäutige, ungeheuer schlanke Frau arbeitet als Präparatorin in dem Museum und gilt als Kapazität auf ihrem Gebiet. Sie wurde von der Museumsleitung damit beauftragt, die Ursachen für die rapide Zersetzung der unschätzbaren archäologischen Funde herauszufinden. Fremden gegenüber wird sie sich kaum öffnen, auch wenn Fached Mubarak, der zweite Kurator des Museums, die deutschen Besucher an sie verwiesen hat. Nur wenn sie sich als kompetente Fachleute im archäologischen und chemischen Bereich ausgewiesen haben, wird sie bereit sein, mit ihnen zusammenzuarbeiten und ihnen ihre Untersuchungsergebnisse zur Verfügung stellen. Dabei ist dort schon akkurat verzeichnet, was die Abenteurer bei eigenen Untersuchungen auch herausbekommen werden und was sie als Wissenschaftler ziemlich beunruhigen dürfte: Alle untersuchten Gegenstände sind innerhalb weniger Stunden um Jahrtausende gealtert, ohne daß sich an äußeren Einflüssen etwas bemerkbar gemacht hätte. Auch ist sie davon irritiert, daß von dem unnatürlichen Alterungsprozeß nur Gegenstände aus der Hyksoszeit und der Zeit des neuen Reiches erfaßt wurden.

Fached Mubarak

Seine Kompetenz ist trotz seines einfältigen Aussehens unbestritten und allgemein anerkannt. Daher zählt für ihn auch zunächst einmal die Leistung eines Gegenübers, nicht aber seine gesellschaftliche Stellung. Die deutschen Besucher werden daher zwar eher einen Termin bei ihm bekommen, wenn sie durch einheimische Kollegen bekannt gemacht werden. Sie um Beistand bitten und in nähere Umstände einweihen wird er nur, wenn er von ihrer Fachkompetenz überzeugt ist. Cthulhu-Geisterjäger und ähnliche Gestalten werden daher nie eine Chance bei ihm haben.

Verspricht er sich jedoch Unterstützung von den Besuchern, wird er sein eigentliches Problem nur in dem unerklärlichen Zerfallsprozeß einiger Ausstellungsstücke sehen. Den Einbruch hält er für die Tat von Kunsträubern, die im Auftrag eines reichen Sammlers oder Antiquitätenhändlers gehandelt haben. Die Tat ist für ihn ein lästiges und ärgerliches, leider aber auch alltägliches Übel, welches immer wieder vorkommen kann, solange ägyptische Funde hoch bezahlt werden und die überbordende, schlecht bezahlte Verwaltung sich oftmals als unfähig, bestechlich oder eng mit der Halbwelt liiert zeigt. Für ihn wird sich das erst ändern, wenn Ägypten nicht mehr von Briten verwaltet wird.

Gilsenan wird er, darauf angesprochen, als engagierten, jungen Kollegen beschreiben, den er für sehr sensibel und fähig, aber auch für hitzköpfig und manchmal starrsinnig hält. Er kennt ihn seit Jahren. Der Streit, in dessen Verlauf er Gilsenan aus dem Museum werfen ließ, bedrückt ihn. Mubarak glaubt, Gilsenan hätte alles beleidigt fallen gelassen und sich trotzig in ein privates Refugium zurückgezogen. Er mißbilligt das.

Auf nähere Umstände hin angesprochen, erklärt er, Gilsenan wäre von einer Sache, die ihn zugleich fasziniert und abgestoßen hätte, völlig eingenommen gewesen, als er ihn zum letzten Mal sah. Der Kurator kennt auch von sich selbst eine derartige Besessenheit, die er als die Besessenheit eines in seiner Arbeit aufgehenden Forschers interpretiert, meint aber, daß sich jemand wirklich verrannt haben müsse, wenn er gewisse Selbstverständlichkeiten außer acht ließe. Dazu gehört, daß aufsehenerregende Funde zunächst einmal seinem Museum zur Verfügung gestellt werden, vor allem dann, wenn sie aus der Hochblüte ägyptischer Kultur stammen. Dies sei allgemeine Praxis. Gilsenan hat ihn nun dazu gedrängt, den von ihm gefundenen Siegelstein zurückzubekommen, damit er wieder an seiner ursprünglichen Stelle eingesetzt werden könne. Mubarak ahnt nichts von der Existenz eines Quachil Uttaus. Doch erklärt er, er wäre durchaus bereit gewesen, den Gegenstand zurückbringen zu lassen, doch hätten ihn die drängend vorgebrachten Argumente seines jüngeren Kollegen nicht weiter überzeugen können und eher sogar abgestoßen. Daß ihn die Unausgeglichenheit Gilsenans mehr beschäftigt als er zugibt, zeigt sich dann in seiner Bemerkung, er habe mit Morkos Pascha Simaika, dem Direktor des Museums für koptische Altertümer, Rücksprache gehalten und von ähnlichen Gefühlsausbrüchen Gilsenans erfahren.

Das Museum

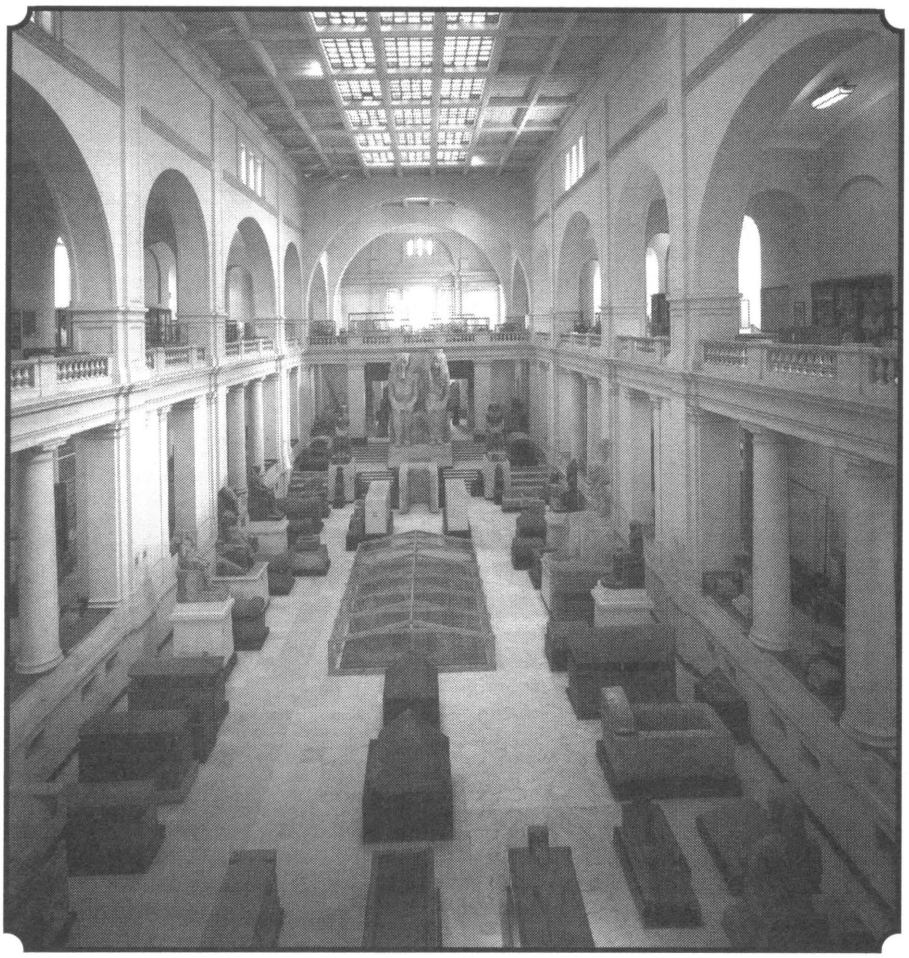
Was in den weitläufigen Galerien und den hohen, halbdunklen Sälen zu finden ist, wird im Band »Land der Könige« eingehender beschrieben. Dort findet sich auch ein Grundriß des Museums. Von Interesse für die Helden dieser Geschichte sind ohnehin nur die Gegenstände aus unten angeführten Räumen.

In Saal I steht, aus grünlichem Schiefer geschnitten, ein Jüngling mit ägyptischer Krone. Die Statue stellt Thutmosis III. dar. Im Lauf weniger Tage und Stunden überzieht sich die grüne, polierte Gestalt mit immer tieferen Rissen, und das jugendliche Gesicht wandelt sich mehr und mehr in das eines Greises. Wer dies miterlebt, wird von der Verwandlung tief verunsichert.

Im gleichen Saal werden in einem schweren, stabil gebauten Holzgestell Grabsteine aus den Anfängen des Neuen Reiches aufbewahrt, Steine, die in den Gräbern der Amenophis- und Thutmosis-Könige gefunden worden sind. Die Museumswärter werden davon berichten, daß dieser Schrank unerklärlicherweise immer wieder zusammengebrochen sei, weil stabile, tragende Teile sehr schnell verrotteten.

Die Steine selbst sind, wenn die Gruppe eintrifft, schon aus dem Ausstellungsraum zurückgezogen worden, da sie am heftigsten die Zerfallserscheinungen aufwiesen. Überzeugen die Charaktere mit ihren Argumenten, werden sie die Gegenstände zu sehen bekommen. Beherrschen sie dann zusätzlich die Schrift der Hieroglyphen, erfahren sie etwas von den Hyksos und ihrem magiekundigen, langlebigen König. Ebenfalls beschreibt Amenophis I. auf einer Tafel die Geschichte seiner Siege gegen die Hyksos, doch sind diese mittlerweile ebenfalls schwer beschädigt und kaum noch lesbar.

Da der Saal dem Publikum sicher bald kaum noch zugänglich gemacht werden wird, erregt das ziemliches Aufsehen und ruft Empörung hervor, da hier auch die gerade erst geborgenen und schon weltberühmten Schätze aus der Grabkammer Tutanchamuns ausgestellt werden. Diese sind jedoch unbeschädigt geblieben, obwohl in einem benachbarten Schrank eine Sammlung kleiner, tönerner Statuetten völlig zerkrümelt ist. Die kleinen Statuetten stellten allesamt den jungen Amenophis IV. dar, der kein anderer als Echnaton gewesen ist. Nur eine der Figuren ist, wenn auch stark beschädigt, erhalten geblieben. Die Abenteurer können in ihr noch die vagen Umrisse eines kleinwüchsigen, verkrümmt und körperlich behinderten Menschen erkennen, dessen Gesicht trotz jugendlicher Spuren einem Greis ähnelt. Allerdings benötigen sie schon scharfe Beobachtungsgabe, um dies zu erkennen.



Das geschlossene Museum

Im Saal l stoßen die Charaktere auf eine kleine Statue aus schwarzem Stein, die einen Schreiber bei der Ausübung seines Berufes darstellt. Ägyptologen werden in der kleinen, schreibenden Figur Ähnlichkeiten zu dem Gotte Thot entdecken; die aber, die sich schon näher mit dem Mythos beschäftigten, sehen in ihm auch die symbolische Darstellung Nyarlathoteps.

In der nördlichen Säulenhalle hat man eine Stele aufgestellt, auf deren einen Seite der König Merenptah seine Siege über Israel beschrieben hat. Die andere Seite preist Amenophis III. für den Bau der Amuntempel in Theben aber auch für seine Siege über die Anhänger des alten Hyksos-Dämons. Während die Seite des Merenptah sich unverändert zeigt, wird die Amenophis-Hymne von Tag zu Tag unleserlicher, fast so, als würde über Jahre hinweg wehender Wüstenwind den Stein mehr und mehr zerschmirgeln. Da sich auf diesem Fundstück auch die älteste bekannte Erwähnung Israels befindet, ist seine Zerstörung ein unersetzlicher Verlust. Sollten sich daher unter den Charakteren Restauratoren befinden, werden sie sicherlich von Mubarak um Hilfe gebeten werden. Allerdings müssen sie sich in diesem Falle wiederum als kompetent erwiesen haben.

Im Saal O ist eine Pavianfigur verschwunden, die auf der Schulter des Schreibers Ramses-nacht saß. Sie stellte den Gott Thot in Affengestalt dar. Es mag durchaus sein, daß der Kurator die Gruppenmitglieder bitten wird, nach vorhandenen Photographien und Zeichnungen eine Kopie anzufertigen. In diesem Falle werden die Abenteurer erneut verblüffende Ähnlichkeiten zu Nyarlathotep, aber auch zu gewissen Dingen in der Gestalt des Amenophis IV. feststellen. Erneut weist auch diese Pavianfigur die Züge eines vergreisten Kindes auf.

Fragen die Charaktere nach dem Fund aus der koptischen Kapelle, können sie ihn im Keller betrachten. Sie finden dann eine in sich verdrehte »Acht« aus grünem Schiefer geschnitten vor, die einem Möbius'schen Band gleicht. Der Stein ist mit einem Bannspruch in ägyptischen Zeichen versehen.

Haben die Abenteurer erst einmal Kontakt zu Mubarak bekommen, sollten sie wenig Schwierigkeiten haben, den Stein dann auch ausgehändigt zu bekommen. Da jedoch zu diesem Zeitpunkt Gilsenan schon zum Anhänger des Uttaus geworden ist, genügt es dann nicht mehr, den Stein einfach wieder zum Fundort zurück zu bringen. Auch die mitternächtlichen Erscheinungen haben dann schon längst aufgehört.

Mit seinen langen Wandelhallen und großräumigen Sälen ist das Museum ein wahrhaft geeigneter Ort für Gänsehaut erzeugende Geschichten.

Weitere wichtige Personen

Die im folgenden beschriebenen Persönlichkeiten stellen neben bereits erwähnten Personen auch typische Anlaufpunkte der Spielercharaktere dar, die den Gang der Handlung stark beeinflussen könnten. Einige Namen sind bereits aus dem Abenteuer »Die Gottkatze« bekannt. Andere finden sich auch in dem Modul »Im Zeichen des Stiers«.

Mehon Bahari

Ressortleiter der Kulturbehörde in Kairo. Nehmen die Spieler mit ihm Kontakt auf, wird er, in der richtigen Weise darauf angesprochen, von den vielfältigen Problemen seiner Behörde erzählen. Er und seine Behörde versuchen, durch die Überwachung der Grabungsstellen in Ägypten nicht nur modernen Grabraub zu verhindern und altes Kulturgut für das moderne Ägypten zu retten, sie sind gleichermaßen bemüht um die Erhaltung der muslimischen und christlichen Kultur. Von ihm können die Abenteurer die Adressen des arabischen Museums und die des Museums für koptische Altertümer erhalten sowie einen Überblick über die Grabungen, die zur Zeit um Kairo herum durchgeführt werden.

Das erstarkende Nationalbewußtsein der Ägypter hat auch vor ihm nicht Halt gemacht, und er wird daher sehr abweisend wirken. Auf der anderen Seite kamen ihm im Laufe der Zeit recht irritierende Forschungsunterlagen in die Hände, und so manche daraus gewonnene Erkenntnis beunruhigt ihn. Erklären ihm seine Besucher, daß und welchen mysteriösen Ereignissen sie auf der Spur sind, können sie leicht seine Unterstützung bekommen. Stellen sich ihm jedoch irgendwelche »Geisterjäger« oder »Cthulhu-Experten« vor, wird er sie auslachen und vor die Tür setzen.

Doktor Karmaletis

Psychologe. Er ist mit dem Direktor des koptischen Museums befreundet und wurde von ihm um Rat befragt, als es zwischen diesem und Michel Gilsenan zum Streit kam. Auf das Drängen seines Freundes hin näherte er sich dem Franzosen unter dem Vorwand eines Mythen-Sammlers, der an der lange nur für eine Sage gehaltenen koptischen Kapelle interessiert ist. Der Franzose ahnte jedoch, wer ihn auf seine Person aufmerksam machte und warum er es tat. So hat Karmaletis von ihm nur erfahren können, daß sich der Archäologe auf alte Quellen stützte, die er im arabischen Museum und auf den Basaren Kairos erwarb. Auch erwähnte ihm gegenüber Gilsenan die Existenz einer alten koptischen Schrift, die Hinweise und beunruhigende Prophezeiungen über einen nicht aus Ägypten stammenden Dämonengott enthielte. Jedoch ist dem Psychologen der Titel dieser Schrift nicht bekannt. Ansonsten konnte er feststellen, daß der potentielle Patient zwar nervös und zutiefst beunruhigt wirkte, jedoch keine weiteren Anzeichen von psychischer Instabilität oder geistiger Verwirrung offenbarte.

Da Karmaletis selbst Mythosbücher besitzt und auch Mythoswissen sein eigen nennt, wird er begierig darauf sein, von den Abenteurern vom Stand ihrer Ermittlungen auf dem Laufenden gehalten zu werden. Dies ist natürlich nur dann der Fall, wenn ihm bewußt wird, daß es hier um einen weiteren Aspekt jenes uralten, arkanen Wissens geht, von dem er schon ein Zipfelchen erhascht hat. In diesem Falle wird er der Gruppe freimütig über Dinge Auskunft geben, die er ansonsten verschwiegen hätte. Er wäre im übrigen die ideale Drahtzieher-Figur jener ominösen Kulte, die bei Bedarf in diese Geschichte eingeführt werden können.

George Mustafa Barnington-Lloyd

Er, ein englischstämmiger Halb-Ägypter, ist Reporter der »Cairo-Post« und wird infolge seiner Zwitterstellung als europäisch erzogener »Bastard« weder von den Engländern, noch von den national gesinnten Ägyptern anerkannt. Von ihm stammen die Zeilen in dem englischen Stadtführer über die alten Basare im Herzen Kairos, in denen sich seine Liebe zu der alten islamischen Mameluken-Stadt widerspiegelt. Wenden sich die Charaktere an ihn, wird er sich als verläßlicher Führer durch die Altstadt erweisen und sie mit den Gebräuchen auf den Basaren vertraut machen. Freundet sich die Gruppe mit ihm an, zeigt er sehr deutlich, daß er, obwohl augenscheinlich neutraler, unparteiischer Beobachter, eher auf der Seite der erwachenden nationalen Erneuerung denn auf der Seite seiner britischen Brotgeber steht. Dies wird mit der Grund für seine ausgezeichneten geschichtlichen Kenntnisse sein.

Von ihm erhalten die Abenteurer Hinweise darüber, welcher Stadtteil mit dem alten Babylon identisch ist, und er ist derjenige, der der Gruppe von der Schönheit der vergessenen, alten Mamelukenpaläste in den Innenstädten vorschwärmt. Er kann sie auch über die Geschichte der Mameluken informieren und darüber, wie unwahrscheinlich es ist, nach dem Blutbad vor hundert Jahren noch wirkliche Nachfahren dieser alten Familien anzutreffen. Von Barnington-Lloyd stammen auch in diesem Fall die im Anhang wiedergegebenen Berichte über den Zerfall der Funde aus altägyptischer Zeit, und er ist der Verfasser des Artikels über den Einbruchsversuch im Museum. Wenn er über die Ausgrabungen innerhalb der Mauern des alten römischen Castells auch nur eine kurze Meldung verfaßte, so weiß er doch, wer an dieser speziellen Grabung beteiligt war, wie er auch durch seine Arbeit zwangsläufig die wissenschaftliche Welt Kairos kennt und somit Kontakte zu dem Kurator des Ägyptischen Museums oder anderen wichtigen Persönlichkeiten knüpfen kann. Schaffen es die Besucher jedoch nicht, freundschaftliche Kontakte zu ihm herzustellen, fallen seine Auskünfte sehr knapp aus, da er sich ungern als pure Informationsquelle mißbraucht sieht.

Inspektor Collin Mills von der Kairoer Polizei

Er ist von seinem Posten überfordert, den er aber nicht aufgeben will. Er ist der festen Überzeugung, daß das politische Engagement Englands in Ägypten notwendig war, um die Ordnung aufrecht zu erhalten, so wie es nur natürlich und gottgegeben ist, daß die weiße Rasse unter Führung Großbritanniens große Teile der Welt beherrscht. Er ist, alles in allem, ein typischer Vertreter des britischen Kolonialreiches, nur daß er vielleicht ein klein wenig unfähiger als der Durchschnitt ist. Er wird äußerst ablehnend reagieren, muß er feststellen, daß ausgerechnet Deutsche, die Erzfeinde des Großen Krieges, ihn um Auskünfte bitten. Ihre Anzeigen werden gar nicht erst protokolliert oder bearbeitet. Sollte die Gruppe im Laufe der Zeit als Zeugen in angefallenen Mordtaten vernommen werden, erkennt diese schnell, daß der Inspektor nur nach weiteren Bestätigungen seiner Theorie sucht, alle Morde an Ausländern seien fanatischen Mitgliedern der nationalen Wafd-Partei zuzuschreiben. Sofern er sie dann nicht enger Verbindung zu diesen nationalen Gruppen verdächtigt, wird er ihnen nur den Rat geben, sich von den Araber-Vierteln fernzuhalten.

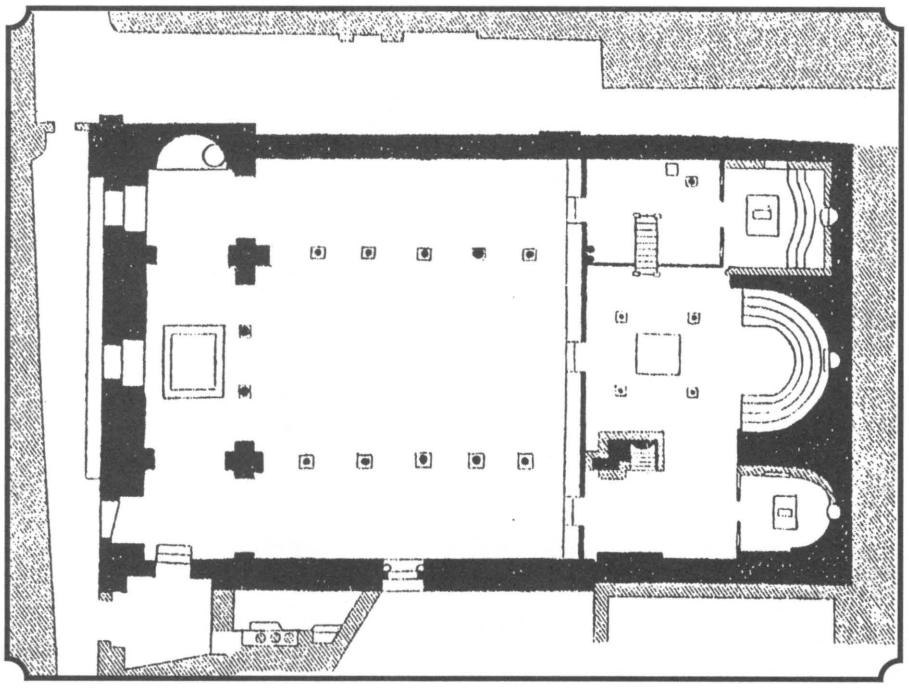
III.
Flickwerk aus uralten Zeiten

Inmitten eines zerfallenden Castells eine aufgegebene Grabung und ein Greis inmitten des Staubs.

Wollen die Charaktere die Grabungen Gilsenans in Augenschein nehmen, sollten sie sich zunächst eingehender nach dem Weg dorthin erkundigen, da die Kapelle Abu Mufta zu denjenigen gehört, die gemäß eines damaligen Reiseführers nur »... für den Spezialforscher von Interesse sind«. Niemand in den Reisebüros hat jemals von dieser Kirche gehört, noch käme einer unter den Fremdenführern auf die Idee, seine ausländischen Gäste in die heruntergekommenen Vorstädte zu führen. Um nach Masr - el Kadima zu kommen, dem ältesten Stadtteil Kairos, können die Charaktere ein Taxi nehmen. Auch mit der Straßenbahn erreichen sie Alt-Kairo.

Die Bahn folgt der Straße am Fluß entlang nach Sáhil Atar en-Nabi, dem Haupthafen Kairos. Von dem etwa 800 m langen Kai führen 40 Stufen zum Fluß hinab. Die Speicher sind durch breite Straßen mit Verkaufsständen für Händler voneinander getrennt. Noch vor dem Hafen erheben sich jenseits der Bahnlinie kleine Hügel

aus Schutt und Schlamm, überzogen von niedrigen, eng zusammenstehenden dürftigen Behausungen. Mehr ist von al-Fustat, der ersten arabischen Handelssiedlung außerhalb der Mauern des griechisch-römischen Babylons, nicht übriggeblieben. Auch die später auf dem antiken Schutt entstandene Bebauung, nicht älter als hundert Jahre und zu Zeiten des ägyptischen Baumwollbooms errichtet, liegt verlassen und zertrümmert da. Wer hier noch lebt, gehört nun zu den Ärmsten der Armen. Meist sind es Fellachen aus den Nil-



Abu Mufta

dörfern, die hofften, in der großen Stadt ihr Glück zu machen und nun hier strandeten. Sollten sich neugierige Touristen in dieses Gebiet verirren, so ist die Wahrscheinlichkeit eines Raubüberfalls sehr hoch.

Südlich von al-Fustat, östlich der Bahngeleise und der *St. George Station* gelegen, drängeln sich an engen Gassen im Schatten der Umfassungsmauern der ehemaligen römischen Garnisonsfeste Babylon die Häuser des Koptenviertels Kasr esch Scham'a aneinander. Nur wenige Gebäude wurden hier seit der Herrschaft der Europäer errichtet, und nur wenige Ägyptenreisende verirren sich in dieses Viertel.

Zunächst scheint es sich wenig von anderen orientalischen Altstadtvierteln Kairos zu unterscheiden. Aufmerksamen Besuchern wird jedoch recht bald auffallen, daß selbst die schlichteren Wohnhäuser aus besseren Materialien errichtet und großzügiger angelegt wurden als vergleichbare Bauten in anderen Vierteln. Ungewöhnlich viele Kupfer- und Silberschmiede bieten auf den Basaren und in Kellerlokalen ihre Waren an. Auch hier werden oberflächliche Betrachter keine Unterschiede zu dem feststellen, was im Zentrum Kairos angeboten wird.

Doch die von den Schmieden verwandten Motive sind ursprünglicher und der alten Kultur näher als diejenigen des städtischen Zentrums. Dies sollte die deutschen Besucher weder überraschen noch verwundern, denn seit Alters her erwiesen sich die Kopten, die christianisierten Nachfahren und Erben der ägyptischen Hochkultur, als eine die Jahrhunderte überdauernde Schicht kleiner Handwerker und Kaufleute, die unter den Mamelukenherrschern die Verwaltung bildeten und erst unter dem europäischen Einfluß entmachtet wurden. So ist es sicherlich nicht verwunderlich, daß sich gerade auch unter den jungen Kopten viele befinden, die sich enthusiastisch der ägyptischen nationalen Erneuerung angeschlossen haben und es nicht gerne sehen werden, wenn Fremde aus Europa in den verschwiegenen Winkeln der koptischen Siedlung herumstöbern.

Wie den Gebäuden in anderen Teilen der ägyptischen Weltstadt auch ist den alten Gemäuern anzusehen, daß ihre glanzvollen, ruhmreichen Tage lange vorbei sind. Täglich kommen aus den trocknen, armen Landesteilen verzweifelte Menschen auf der Suche nach Arbeit und Glück in die riesige Millionenstadt, was schon in dieser Zeit zu überbelegten, stickigen Bruchbuden und akutem Wohnungsmangel führte. Zudem betrachten die Nachfahren der alten Ägypter ihr mohammedanisches Erbe eher geringschätzig, während die europäische Welt ihr Augenmerk von jeher nur auf die alte Hochkultur gerichtet hat. Nur wenige arabische Prachtbauten werden instandgehalten, der Rest aber wird dem Verfall überlassen. Auch die jährlichen Nilüberschwemmungen, die regelmäßig die Keller der Altstadt überfluten, tragen dazu bei, daß viele der ehemaligen Paläste und Kaufmannshäuser nicht viel mehr sind als muffige, schimmelige Ruinen, deren Einsturz niemanden kümmert.

Was zunächst als zeitbedingtes Lokalkolorit erscheinen wird, sollte die deutschen Besucher jedoch nachdenklich stimmen. Der Zerfall der alten Vorstadt wird zunächst nur beunruhigend weit fortgeschritten wirken, doch dann werden sie feststellen, wie sie den Verfall von Tag zu Tag mit bloßen Augen verfolgen können, so als sähen sie recht unwirkliche *Scenen* in den Bildern einer Zeitraffer-Kamera. Sie sehen, wie ehemals noch weiß getünchte Fassaden graurissig sich am nächsten Tage zeigen, wie fein gearbeitete Skulpturen sich vor ihren Augen in staubigen Sand verwandeln, wie steinerne Brüstungen zerbröckelnd vor ihnen herniederbrechen. Am deutlichsten ist der Verfall jedoch dort zu bemerken, wo die Grabungen begonnen haben.

Wer über logisches Kombinationsvermögen verfügt, wird sehr schnell feststellen, daß der Zerfall wie Wundbrand von der ehemaligen Kapelle auszugehen scheint. Viele Anwohner berichten zudem von einem seltsamen buckligen Alten, der schemenhaft im diffusen Nachtlicht hin und wieder in den fauligen Fensteröffnungen der aufgegebenen Kapelle erscheint. Leider beherrschen die recht einfachen Menschen der Umgegend nur wenige Brocken Französisch. Wer also nicht zumindest die arabische Sprache beherrscht, wird wenig von den Geschichten mitbekommen, die sich einige der älteren Anwohner über jenen König erzählen, der ewig leben wollte und dabei den Ränkespielen Thots anheim fiel.

Ägypten, über die Jahrtausende hinweg immer schon ein Land hoher Religiosität, war nicht nur fruchtbarer Boden für die ersten frühchristlichen Gemeinden, es war auch Schauplatz heftiger Christenverfolgungen. So ist es nicht verwunderlich, daß auch in Kairo die ersten Christen unter die Erde gingen. Alle frühen Kapellen wie Abu Mufta wurden in den Ruinen aus Trümmern griechisch-römischer Befestigungswerke errichtet. Fünf Kapellen sind es alleine in den alten Mauern der römischen Garnisonsfeste Babylon. Von ihnen geriet einzig Al Mufta in Vergessenheit.

Über zersplitterte, sich in die Tiefe schraubende ausgetretene Stufen gelangen Suchende in die Kellergewölbe der Festung. Die eigentliche Kapelle ist dreischiffig, mit einem erhöhten Querschiff und mit Emporen über den Seitenschiffen. Übereinander getürmte Säulenreihen trennen das Mittelschiff von den Seitenschiffen. Doch strahlt die Architektur nicht die Ruhe und

Harmonie aus, die die Abenteurer vielleicht von europäischen Gotteshäusern gewohnt sind. Die Ursache dafür können die archäologisch Erfahrenen sehr schnell entdecken. die Kapelle wurde von ihren Erbauern einfach aus Trümmerstücken verschiedener Epochen und Zeiten zusammengestellt. Römische Säulen sind da auf griechische gesetzt, ägyptische, zerbrochene Wandreliefs grenzen unmittelbar an die Reste eines römischen Mosaiks, vor mehr als einem Jahrtausend notdürftig zusammengestükkelt, verputzt und mit Freskenbildern Heiliger dekoriert. Gilsenan und seine Mannschaft entfernten diese Bilder, um so die gefundenen Bruchstücke näher zu untersuchen und zu katalogisieren.

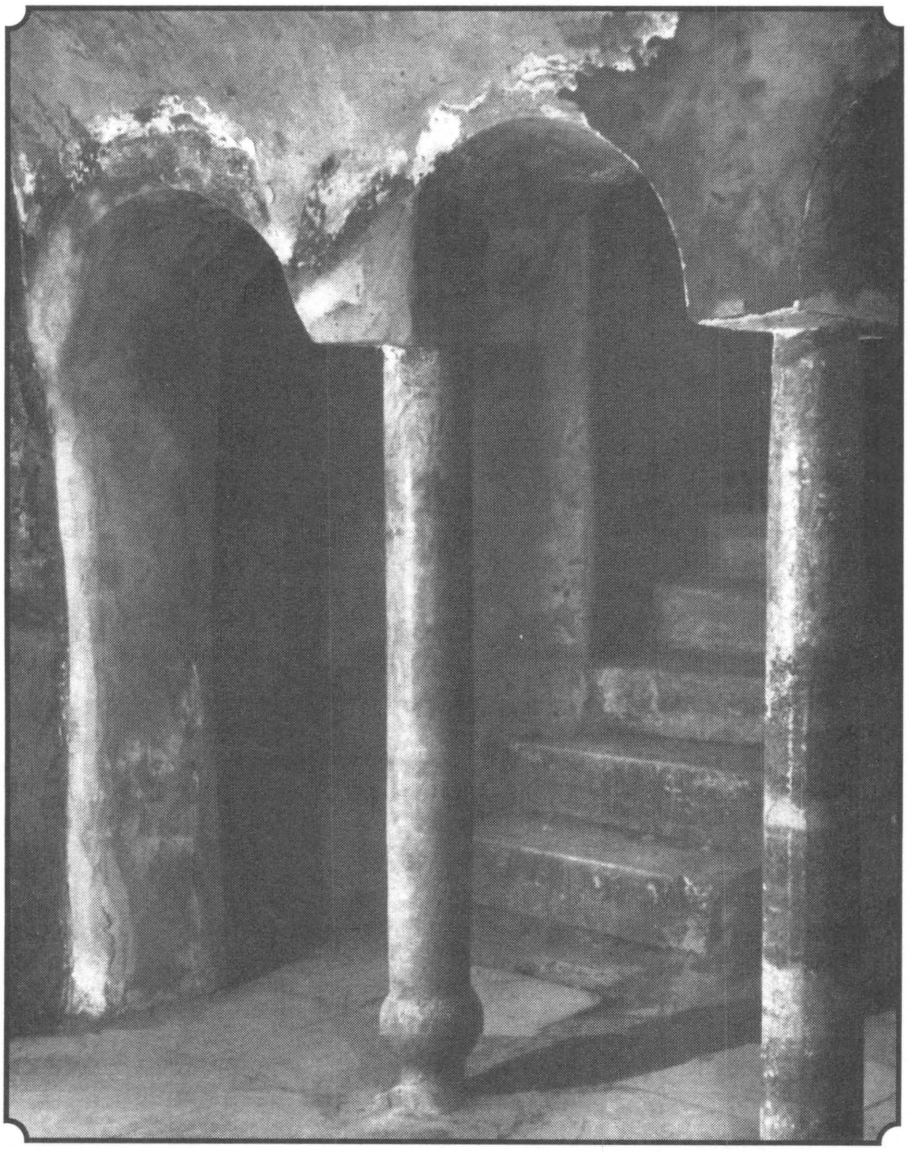
Ursprünglich besaß die Kirche drei Eingänge, die in die Vorhalle führten. Irgendwann wurden sie einmal vermauert. Die dreifach gegliederte Halle war der Platz der Katechumenen. Von den übrigen Räumen trennten sie kunstfertig geschnitzte Gitter. Wie alle anderen ebenfalls nicht aus Stein gefertigten Dinge vermoderten sie in den seit Jahrhunderten immer wiederkehrenden Fluten des Nils. Überall an den Wänden und den Figuren ziehen sich die schlammigen Spuren der Hochwasser dahin. Fachleute werden sehr schnell erkennen, daß hier eine mühevolle und schwierige Ausgrabungsarbeit stattgefunden hat. Sie können aber ebenso erkennen, daß diese sehr sorgfältig und verantwortungsbewußt durchgeführt wurde.

Von den Haupträumen führen Stufen zum Allerheiligsten und zwei Seitenkapellen hinauf. Ursprünglich trennten getäfelte und reich verzierte, elfenbeingeschmückte Holzschranken das Allerheiligste von den übrigen Räumen ab, doch nunmehr sind auch davon nur noch Überreste geblieben. Was vorhanden war, liegt sorgfältig sortiert und numeriert in einer Ecke des ehemaligen Heiligtums. Die Abenteurer können jedoch sehr schnell feststellen, daß die schwersten Schäden nicht vom Wasser stammen. Alle Bilder Heiliger wurden zerstört, indem die Augen zerkratzt und die Bilder überpinselt wurden. Alles, was ehemals aus Elfenbein bestand, stahlen Plünderer. Doch bei genauer, aufmerksamer Suche werden sie eine kleine Figur finden, die zu einer Gruppe gehörte, die auf dem Tabernakel stand. Sie stellt einen an das Kreuz geschlagenen, in nicht näher zu fassender Weise mißgestalteten Christus dar, der sich über die Menschen erhebt und von seinem Hinrichtungsort aus den sich grausam kasteienden Menschen einen Schlüssel herunterreicht, während über seinem Kopf ein vielarmiger, stilisierter Mond thront und ein Pavian auf seiner rechten Schulter sitzt.

Die Figur war einst farbenprächtig angemalt, doch ist von der ursprünglichen Bemalung nichts mehr vorhanden. Doch was hier übrigblieb, dürfte manch einen Betrachter beunruhigen. Noch mehr allerdings belastet die düstere, beklemmende Atmosphäre der Räume die Besucher. Sie fühlen sich sehr schnell ungeheuer müde, so als spürten sie den Wind vergehender Jahrtausende, und sie glauben, das morschende Gestein unter dem Angriff der Jahre brechen zu hören. Schockiert dürften die Archäologen unter den Besuchern sein. Am Grad ihres Verfalls gemessen, müßten die Fundgegenstände über 10.000 Jahre alt sein, was aber auf keinen Fall zutreffen kann, da erwiesenermaßen diese Kapelle erst im Jahre 232 n.Chr. entstand.

Zwei Treppen führen aus den Seitenkapellen hinab in den ältesten Teil der Kirche, einen kleinen gewölbten dreischiffigen Betraum mit alten Marmorsäulen. Dort im Mittelschiff findet man einen Altar in der Form altchristlicher Grabnischen. In der Mitte des Raumes wurden die Bodenplatten sorgfältig entfernt und eine quadratische Öffnung freigelegt. Leuchten die Abenteurer in die dunkle Tiefe, sehen sie darunter einen weiteren gewölbten Raum wesentlich älteren Ursprungs. Dies ist der Teil jenes Tempels, den Amenophis IV. für Baketkvachyl errichtete und wo man Quachil Uttaus verehrte. Hier befand sich das dunkle Herz des Heiligtums, in dem sich der Avatar des Gottes manifestierte und wo ihm menschliche Opfer dargebracht wurden. Doch die Amunpriester späterer Pharaonen und die Wasser des Nils besorgten das Werk der Zerstörung so gründlich, daß es keinerlei Hinweise mehr gibt, wozu dieser Raum einstmals gehörte und welchen Zwecken er gedient haben könnte. Er ist halb von ehemals hineingespültem Schlamm erfüllt und nicht betretbar. Geologen werden sich darüber wundern, daß der Schlamm, der in dieser abgeschiedenen unterirdischen Kammer auch jetzt noch feucht sein müßte, bis auf wenige großflächige, rissige Fladen zusammengebackenen Schlamms zu trockenem Staub zerfallen ist. Die Archäologen können herausfinden, daß dieser Raum niemals Bestandteil des koptischen oder römischen Bauwerks war und zu einem Gebäude gehörte, das zu Zeiten Echnatons errichtet wurde. Damit ist es ein Relikt aus den unmittelbar auf die Hyksos-Herrschaft folgenden Jahren.

Im Inneren von Abu Mufta



Bei ihrem ersten Besuch werden sich die Abenteurer ohnehin wenig mit diesem Raum beschäftigen können, werden sie doch ganz unter dem Eindruck dessen stehen, was sie in dieser dem Schlamm entrissenen Krypta erleben. Denn hier stehen in einer Ecke Arbeitstische in einem rechten Winkel zusammen, der eine überhäuft mit Fundgegenständen, der andere bedeckt mit allerlei kleinem Handwerkszeug, einigen Notizblöcken, Zeichnungen und anderen Dingen. Dahinter, teils unbenutzt zusammengeklappt an die Wand gelehnt, stehen Feldlagerstühle. Im Halbdunkel der nur spärlich aus dem engen Zutritt erleuchteten Gruft sehen die Besucher im Schein ihrer Taschenlampen dann den Umriß eines hageren, gebeugten Mannes über den Tisch gelehnt sitzen. Er reagiert nicht auf ihre Fragen, sondern sitzt wie lesend an dem Arbeitsplatz, vor sich ein Manuskript aus Papyrusblättern. Im Kegel der Taschenlampen bleibt der europäisch gekleidete Mann im leichten Sommeranzug regungslos sitzen. Tritt dann einer der Besucher näher und berührt ihn, sinkt dieser langsam in sich zusammen, immer mehr zu Staub zerfallend. Dies erfaßt wie in einem Schneeballeffekt alle Dinge, die in dem Raum zu sehen sind. Das spärliche Licht wird von dem aufwirbelnden Staub verschluckt. Bevor das Licht völlig erstickt wird von den scharf riechenden, bitter nach verlorenen Jahrhunderten schmeckenden Wolken, haben diejenigen, die sich aufgrund ihrer robusten Natur nicht in Hustenkrämpfen winden, die flüchtige Vision eines skelettierten, in Binden gewikkelten Kindes, das von irgendwo her auf sie herniederblickt.

Es wird für die Charaktere nicht weiter schwer sein, herauszufinden, wer dieser geheimnisvolle Mann gewesen ist. Nicht zuletzt Morkos Pascha Simaika, der Direktor des Museums koptischer Altertümer, wird ihn anhand der Beschreibungen als Jean Hureau identifizieren, den Mitarbeiter Gilsenans. Obwohl der französische Archäologe nun seit Tagen spurlos verschwunden ist, wird jedoch niemand den Geschichten der Abenteurer Glauben schenken, zumal sie keinerlei Beweise vorlegen können. Kehren sie irgendwann an die Grabungsstelle zurück, finden sie dort nur längliche, flache Staubhügel, in denen sich Spuren kleiner Kinderfüße zeigen. Die Recherchen werden allerdings erweisen, daß Hureau auch nach dem offiziellen Stop der Grabung immer wieder zur Fundstelle zurückkehrte und von den Wächtern hin und wieder gesehen wurde, wie er zu verschiedenen Tageszeiten die Kapelle betrat.

IV. Von alten Palästen aus glorreichen Zeiten

Ein nationaler Schwärmer, sein verkanntes Museum und Relikte verflossener Liebe.

Nicht weit entfernt von der Ausgrabungsstätte, in den Räumen einer ehemaligen Kirche, die el-Mu'allaka, die »auf Säulen ruhende« genannt wird, liegt das »Museum für koptische Altertümer«. In seinem Namen begann Gilsenan die Ausgrabungen. Es ist ein noch kleines und wenig bekanntes Museum, das von seinem derzeitigen Direktor erst vor wenigen Jahren gegründet wurde. Dieser indessen, Morkos Pascha Simaika, ist wesentlich bekannter und berühmter als sein Museum. Er gehörte zu den kairoer Intellektuellen, die die Petition auf ägyptische Selbstverwaltung während des ersten Weltkrieges mit unterschrieben haben. 1919 gehörte er mit zu den Führern des Aufstandes gegen die britische Besatzungsmacht. Nunmehr ist er seit diesem Jahr Abgeordneter der Wafd-Partei im Parlament.

Obwohl er von der ägyptischen Altertumsbehörde unterstützt wird und dort insbesondere Mehon Bahari und Selim Kuwali, den stellvertretende Direktor der Altertümerverwaltung, zu seinen Freunden zählt, finanziert er sein Museum dennoch vorwiegend aus eigenen Mitteln. Er tut dies, um das nationale Gefühl seiner Landsleute zu stärken, und er tut es, weil er weiß, wie verächtlich gerade die Briten auf Leute wie ihn herabschauen. Für die deutschen Besucher ist er, für den ein Europäer sich kaum von einem anderen Europäer unterscheidet, daher nur sehr schwer erreichbar und kaum zugänglich. Sollten die Abenteurer bereits Bekanntschaften in wissenschaftlichen Kreisen geschlossen haben, bevor sie sich an ihn wenden, müssen sie trotzdem immer noch ziemliches Glück haben, wenn sie ihn antreffen wollen. Er ist ein vielseitig engagierter Mann, der in der Tat nur sehr wenig Zeit hat.

Sitzen sie ihm dann jedoch gegenüber, wird er Gilsenan als einen äußerst sorgfältigen, engagierten Archäologen beschreiben, der nur hin und wieder etwas zu hitzköpfig ist und sich zu leicht in eine Sache verrennt. Ohne die Mitarbeit Gilsenans wäre sein Museum nicht annähernd auf dem derzeitigen Stand, wird er weiterhin urteilen.

Auf die heftigen Streitereien angesprochen, befindet er diese für eine alltägliche Angelegenheit zwischen zwei impulsiven, kreativen und energischen Menschen. Er selbst verschwendet keinen Gedanken mehr an den Streit und versteht nur nicht, warum Gilsenan seit Tagen nicht mehr im Museum aufgetaucht ist. Wird er nach den Ursachen der Streites befragt, erzählt er den Charakteren von dem Siegelstein, den Gilsenan gefunden und den er, Morkos Simaika, an das ägyptische Museum abgegeben hat. Dies ist nicht nur ein auch Gilsenan bekannter alltäglicher Vorgang, Morkos Pascha betrachtet es auch jetzt noch als einzige Möglichkeit, wertvolle Altertümer seinem Volk zu erhalten. In der Folge wird er sich dann heftig über den indirekten Kunstraub durch europäische Archäologen beklagen und damit dann immer weiter von den Fragen der Besucher abkommen.

Gehen die Besucher dann noch kurz durch das Museum, treffen sie auf Hanna Schenuda, die Konservatorin. Ihre Auskünfte sind schon wesentlich hilfreicher. Bemerkt sie, wenn sich die Besucher von ihr das Museum zeigen lassen, aufrichtiges Interesse an den ausgestellten Stücken, wird sie stolz erzählen, wie das Museum an die wertvollen Funde kam.

Neben Kirchengerät mit griechischen Inschriften und wunderschön gemalten koptischen Bibeln sind da auf Holz gepinselte Heiligenbilder und allerlei Zierrat zu bewundern, der aus aufgegebenen alten Wohnhäusern stammt. Sie zeigt ihnen dann auch noch einige alte Handschriften aus der Zeit der alexandrinischen christlichen Schule. Sie erfahren von der antiken »Buchfabrik« des Origines und hören zum ersten Mal von dessen Schreiber Carnamagos. Fragen die Helden nach der Herkunft all dieser Dinge, müssen sie durch psychologisches Geschick und mit ein wenig rhetorischem Vermögen nachhelfen. Dann erfahren sie, daß der Leiter des Museums die alten Kulturschätze nicht Plünderern und Kunstschmugglern überlassen wollte. Aus diesem Grund arbeitet das Museum mit einigen Leuten aus der Halbwelt zusammen. Außerdem wisse kaum jemand, so führt sie aus, wie viele derartiger koptischer und islamischer Wohnbauten es in Kairo überhaupt noch gebe, da die meisten von ihnen nicht als erhaltenswert gelten und in Vergessenheit geraten sind.

Hanna, eine energische, aparte Frau dunkelhaarigen Typs in den Dreißigern, wird, wenn unter ihren Besuchern jemand ist, den sie attraktiv findet, ihre Besucher dann zu einem koptischen Essen einladen wollen. Nehmen die deutschen Besucher diese an, erfahren sie noch weitaus Interessanteres. Dann erzählt sie, wie die Mitarbeiter des Museums sich nicht nur auf Leute aus dem Zwielicht verließen, sondern auch selbst ständig auf der Suche in den vergessenen Winkeln der alten Kairoer Viertel seien. Ungewöhnlich erfolgreich

wäre Gilsenan in dieser Arbeit gewesen, führt sie aus. Man benötigt ein wenig psychologisches Gespür, um zu erkennen, daß sie Gilsenan näher gestanden hat und ihn wahrscheinlich immer noch liebt.

Bringt jemand das Gespräch direkt auf Gilsenan, erfährt er, daß der Franzose das Projekt selbst vorschlug und daß er die Hinweise dazu in Büchern fand, die er auf dem Basar der Buchhändler in der Nähe der Moschee el-Azar erworben oder im arabischen Museum gelesen hat. Sie weiß auch von einer etwas geheimnisvollen Kontaktperson zur Unterwelt, die sich Yousuf el-Alfi nennt und Gilsenan auf die Kapelle aufmerksam gemacht hat. Hanna selbst hat ihn allerdings noch niemals zu Gesicht bekommen.

Auch die Charaktere werden zunächst ins Leere stoßen, da es diesen Mann nicht gibt. Er ist eine Inkarnation Nyarlathoteps. Wenn unter den Abenteurern jedoch Personen sind, die schon etwas Mythoswissen besitzen, und diese bei ihren Recherchen Glück haben, kann es später sein, daß sie auf Beschreibungen stoßen, die in der Person des el-Alfi den Schwarzen Pharao erkennen lassen. Wie Gilsenan findet auch Hanna die mythologische Vorstellungswelt der alten Ägypter faszinierend und völkerübergreifend, was sie nach wie vor in Erstaunen versetzt. Sie erwähnt dabei den Gott Thot. Gilsenan selbst aber, so glaubt sie, habe zuletzt zu sehr an die Wahrhaftigkeit gewisser alten Mythen geglaubt. Lachend wird sie den Besuchern von gewissen alten Wesenheiten erzählen, Dämonen, die angeblich von frühen Amun-Priestern gebannt wurden und nun noch an den Ufern des Nils schlafen sollen. Sie gibt dann zu, daß sie mittlerweile mit dem Franzosen gebrochen habe, weil der sie aus der Wohnung warf und ihr mangelnde Unterstützung vorwarf. Sie selbst hat Gilsenan auch seit mehreren Tagen nicht mehr gesehen.

Das weitere Geschick Hanna Schenudas hängt weitgehend davon ab, wie sich die recherchierende Gruppe verhält. Bleiben deren Ermittlungen in den nächsten Tagen erfolglos, oder beginnt die Gruppe gar nicht erst mit den Nachforschungen, wird die Frau in einem jener Unfälle umkommen, wie sie Gilsenan heraufzubeschwören versteht. Wird er nicht durch die Gruppe abgelenkt, erinnert sich dieser Mann unweigerlich an sie, so wie er sich an alle anderen früheren Freunde erinnert hat, was, wie schon gezeigt, jene nicht überleben. Im anderen Falle aber ist er auf die Gruppe aufmerksam geworden und will erst den Pakt mit Uttaus zustande bringen, ehe er sich weiterer vermeintlicher Feinde entledigt.

V.
Ein Hauch von Finsternis

Von billigen Büchern, staubigen Wohnungen und dem Tode eines Archäologen in der Neustadt.

Dies Kapitel beschreibt Plätze und Situationen, auf die die Charaktere auf ihren Erkundigungen stoßen werden. Der Spielleiter sollte dabei im Auge behalten, daß die Spieler in Gilsenan weitgehend einen Kämpfer gegen den Mythos und in el-Alfi den eigentlichen Gegner sehen sollten. Das dem nicht so ist, wird die mögliche Überraschung des Finales. El-Alfi, die Inkarnation Nyarlathoteps, aber bleibt nicht mehr als die Spur einer nicht greifbaren Macht.

Die Neustadt

Wäre es nicht zuweilen erstickend heiß und würde nicht der Wüstenwind wehen, wären die Straßen nicht palmenumsäumt und die europäischen Müßiggänger, weißgekleidet und Tropenhelm bewehrt, schwitzend zuhauf in den Straßen zu sehen, wären die verschachtelten, verwinkelten Fassaden nicht krude Mischungen europäischer und osmanischer Baugeschichte, könnte jeder glauben, er befände sich in einem jener parkdurchwobenen reichen Stadtviertel der europäischen Gründerjahre, wie sie in den reicheren Teilen Londons, in Paris oder sogar in Berlin zu finden waren.

Nichts ist geblieben in den Ladenfluchten des sich in europäischen Händen befindenden Geschäftsviertel Ismailija von den buntgewebten Bildern aus Licht und Schatten, von Reichtum und elender Armut der alten Innenstadtviertel. Alle britischen und französischen Modehäuser haben hier ihre Filialen. Was teuer und chic ist, finden die Müßiggänger in den Geschäften der Levantiner. Jede große Bank tätigt hier ihre Geschäfte, und das Finanzwesen steht hoch im Ansehen der europäischen Kolonialherren, höher sogar noch als das Militär.

Im »Shepheard's« trifft sich der amerikanische und europäische Finanzadel und hinterläßt in dem berühmten Gästebuch seine Widmungen für spätere Generationen. Die Einheimischen jedoch, jene, die nicht von den Europäern leben, wohnen hier schon lange nicht mehr. So wären hiesige Tage und Nächte nicht viel mehr als Tage in einer beliebigen südlichen Stadt, wäre da nicht eine Spur von Dunkelheit und Mysterium unter der glänzenden Oberfläche überall und ständig zu spüren, bereit, plötzlich und unvermutet hervorzubrechen aus den heimlichen Verstekken, und sei es auch nur aus den Winkeln menschlicher Phantasie.

Die für das koptische Museum arbeitenden Wissenschaftler haben wie die meisten Europäer ihr Domizil in den neuzeitlichen Uferstädten, was für eine Selbstverständlichkeit gehalten wird. Suchen die Abenteurer nun die Wohnungen der an der Ausgrabung Beteiligten auf, werden sie sehr schnell spüren, wie die glänzende Oberfläche der Stadt langsam zerbröckelt, so, als würden Jahre an dem glänzenden Bild der Metropole nagen.

Michel Gilsenans Wohnung wurde, wie die seiner Kollegen, mittlerweile von unerkannt gebliebenen Einbrechern aufgebrochen und durchwühlt. Dies waren Mitglieder jener Kultisten, wie sie in der Einleitung beschrieben werden. Sie waren in jeder der Wohnungen auf der Suche nach wichtigen Informationen über Quachil Uttaus und ebenso auch auf der Suche nach dem Verbleib des Michel Gilsenan. Doch letztlich blieben ihre Versuche ohne Erfolg. Wie vergeblich, liegt erneut im Ermessen des Spielleiters und seinem Interesse an derartigen Nebenhandlungen. Vorstellbar wäre auch nur die Feststellung, in allen drei für die Charaktere interessanten Wohnungen sei eingebrochen worden. Denkbar wäre auch, daß jene Kultanhänger ihrerseits das verdächtige Interesse der deutschen Besucher an Gilsenan bemerken und von nun an die Abenteurer auf ihren Wegen beschatten, ohne jedoch einzugreifen.

Möglicherweise überraschen die Besucher sogar die Einbrecher in den dämmrigen, warmen Abendstunden bei ihren Versuchen, in die Wohnungen einzudringen, doch nur, um sich in dem Gestrüpp polizeilicher Bürokratie ergebnislos zu verstricken. Wie auch immer sie eingesetzt werden, die Kultisten sollten in dieser Geschichte nie direkt als wichtige Handlungsträger in Erscheinung treten. Sie sind als atmosphärisches Element gedacht, als Möglichkeit, den Spielern selbst das Wirken beängstigender, weil anonymer und ungreifbarer Mächte vor Augen zu führen.

Michel Gilsenans Wohnung wird auch nach einem Einbruch von einer ältlichen, mütterlichen Dame instand und peinlich sauber gehalten, so daß hier wenig über den Verbleib Gilsenans und seine vorherigen Aktivitäten zu erfahren ist. Wie eine Furie wacht Fatmah Khafaghi über den untadeligen Ruf des Archäologen und rechtfertigt ihn so aggressiv, daß Besucher mit psychologischem Gespür sehr schnell bemerken können, daß auch ihr die Veränderungen in Gilsenans Wesen nicht verborgen geblieben sind.

Erneut bedarf es psychologischen Gespürs und einer gewissen Rhetorik, um die starre Haltung der älteren Dame aufzubrechen und in die Wohnung eingelassen zu

werden. Sieht sie in den Besuchern mitfühlende Freunde, wird sie sich vielleicht erweichen lassen, ihnen die Notizen und Aufzeichnungen Gilsenans, unter denen sich auch das Tagebuch befindet, auszuhändigen.

Aus ihnen erfahren die Charaktere zwar Hintergründe über den Siegelstein und erste Dinge über das Wirken des Utaus, können jedoch nicht erkennen, daß der Franzose selbst zum Anhänger jenes Wesens wurde. Alle Aufzeichnungen weisen ihn als einen verantwortungsbewußten Mann aus, der eher zufällig auf die Dinge des Mythos stieß, zunächst fasziniert und dann mehr und mehr von Panik erfüllt war, als er die Tragweite seiner Entdeckungen erkennen mußte. Doch können die Helden immerhin den Aufzeichnungen auch entnehmen, daß Gilsenan selbst für den Einbruch im Museum verantwortlich war und daß er tatsächlich Kontakte zur Unterwelt aufrecht hielt. Sie erhalten Hinweise auf den mysteriösen el-Alfi und finden eine Liste von Buchhändlern auf dem orientalischen Bücherbasar der Innenstadt vor.

Seine überraschende Bereitschaft, sich in die Illegalität zu begeben, und der Zeitpunkt seines Verschwindens kann Abenteurer mit logischen Kombinationsvermögen darauf bringen, daß hier das lichte Bild des Archäologen einige dunkle Flekken aufweist. Seiner Haushälterin erzählte Gilsenan indessen seinerzeit, er habe nach all dem Ärger mit den verschiedenen Kairoer Stellen eine längere Erholung in der Einsamkeit der Wüste nötig, um der dekadenten Großstadt zu entkommen.

Gordon Waterfields Ehefrau, eine unscheinbare maushafte, kleine Frau, wird die Besucher zwar höflich unter Beachtung aller Etikette empfangen, nicht aber ihre Abwehr aufgeben, was neugierige Fragen über Gordon und ihr Verhältnis zu ihm anbelangt. Die Charaktere können immerhin spüren, daß sein Tod und die mögliche Durchsuchung seiner Arbeitsräume ihr herzlich gleichgültig ist und sie den Unglücksfall zwar als Mord betrachtet, doch ihn einem eifersüchtigen Nebenbuhler oder einer sitzengelassenen Geliebten zuschreibt, sie selbst, so deutet sie an, hätte ihn in ihren Gedanken schon tausendfach umgebracht.

Jean Hureau lebt zur Untermiete bei der Witwe eines in der Kolonialarmee dienenden Majors, und die redselige, etwas vereinsamte Frau, heimlich auf der Suche nach einem Bräutigam, den sie mit ihren 40 Jahren noch leicht zu finden hofft, wird die Helden bewirten, ihnen ständig ihre Meinung zu allen möglichen Themen damaliger Weltpolitik darlegen und einem schönen Mann vielleicht auch ganz offensichtliche Avancen machen, jedoch nichts Entscheidendes über Jean Hureau beitragen. Sie wird ihnen nur mitteilen können, daß dieser große Stücke von Gilsenan hielt, sich in der Arbeit äußerst engagierte und von dem Stop der Ausgrabungen sichtlich mitgenommen war. Auch weiß sie zu berichten, daß der Archäologe bis in tiefe Nachtstunden hinein sich auch nach dem Stop der Ausgrabungen an der Grabungsstelle aufhielt, um, wie er sagte, gewissen Einfällen nachzugehen. Doch da Hureau recht schreibfaul war und sich allenfalls nur persönliche Stichworte über seine Vermutungen und Gedanken notierte, können die Charaktere mit seinen Aufzeichnungen herzlich wenig anfangen. Wenn die Abenteurer allerdings in ihren Gesprächen geschickt vorgehen und durch ihre Seriosität die Offizierswitwe namens Alina für sich eingenommen haben, werden sie erfahren, daß diese sich in den letzten Tagen und Wochen erhebliche Sorgen gemacht hat, da Hureau nach jedem seiner nächtlichen Besuche müder und älter gewirkt habe und seine Beschäftigung wohl sehr energieverzehrend gewesen sei. Bei geschicktem Nachfragen stellt sich dann heraus, daß Hureau innerhalb weniger Wochen um Jahre gealtert sein muß.

Dr. Hassan Hanafi besitzt eine kleine Villa in den europäischen Vororten Kairos. Bei den ersten Versuchen der Charaktere werden sie jedoch wenig Erfolg haben. Die junge ägyptische, des Englischen und Französischen kaum mächtige Hausangestellte, die ihnen die Tür öffnet, wird sie an die ägyptische Universität verweisen und ihnen empfehlen, sich beim dortigen Sekretariat einen Termin geben zu lassen, da es zu den eisernen Regeln Hanafis gehöre, Berufs- und Arbeitsleben strikt voneinander zu trennen.

Rufen die deutschen Besucher in der Universität an, erfahren sie, daß der gesundheitliche Zustand Dr Hanafis keine zusätzlichen neuen Termine zulasse. Versuchen die Abenteurer nun, gewaltsam in das Haus einzudringen, werden sie erneut Bekanntschaft mit der ägyptischen Polizei machen, und Dr. Hanafi wird überdies in der kurzen Lebensspanne, die ihm noch bleibt, jegliches Gespräch mit den Deutschen verweigern. Gelingt es ihnen, mit Charme, Überredung und ein wenig rhetorischem Vermögen die junge Hausangestellte dazu zu bewegen, die Telephonnummer der Charaktere mit einer kurzen Notiz an Dr. Hanafi weiterzugeben, wird dieser einen Tag später anrufen, vorsichtig in Erfahrung bringen wollen, wie kompetent seine Gesprächspartner sind und was sie über die antiken ägyptischen Fundstükke in der koptischen Kapelle wissen. Können sie den Ägypter zufriedenstellen, vereinbart er mit ihnen einen Treffpunkt vor dem arabischen Museum, in dem er etwas nachzuschlagen hat, wie er andeutet.

An einem kühl-windigen Vormittag trifft er sich schließlich mit den Abenteurern vor dem überladenen, alten islamischen Bauten nachempfundenen Museum aus dem Jahre 1890. Er wirkt etwas geistesabwesend und in sich gekehrt, als er sich seine Wege durch die überfüllten Straßen mit ihren drängelnden Menschen sucht, während der Verkehr aus rauchenden Automobilen und alten Ochsenkarren sich durch die enge Gasse schiebt. Er ist so mit den Dingen beschäftigt, derentwegen er auch willens war, sich mit den ihm unbekannten Deutschen zu treffen, daß er nicht auf den schiebenden Verkehr achtet. Erst Rufe eines erschrockenen Kutschers und das Rumpeln eines außer Kontrolle geratenen Fuhrwerks schrecken ihn auf. Von seiner Angst hypnotisiert, bleibt er gelähmt stehen, und auch die Charaktere haben das Gefühl, nicht mehr viel machen zu können. Doch im letzten Moment kann der ägyptische Kutscher den Wagen noch zur Seite lenken.

Sichtlich verwirrt, starrt Hanafi auf die Szenerie des Unfalls, hört ein weinendes Kind, dessen Mutter blutend und regungslos unter den Rädern liegt, und wendet sich dann an die Helden, um irgend etwas Belangloses zu sagen. Die Deutschen sind indessen von jenem unwirklichen Gefühl erfaßt, daß sie auch erfüllte, als der Spieler Gordon Waterfield unter den Trümmern des Kronleuchters begraben wurde.

Sie wissen, daß noch nicht alles vorbei ist, sehen sich aber wie zuvor nur als Zuschauer am Rande eines Geschehens, das sie nicht beeinflussen können. Hanafi begrüßt sie, noch verwirrt, ohne weiteres als verwandte Seelen und will mit ihnen in das Foyer des Museums gehen, als wieder so etwas wie ein Zeitsprung entsteht. Die Abenteurer haben das Gefühl, etwas ließe das vorhergehende Geschehen in den Bereich der Unwahrscheinlichkeit zurückgleiten, während sich über ihnen ein langes Mäanderband mit den stilisierten Darstellungen orientalischer Dämonen langsam zerbröckelnd auflöst und in einem schweren Steinhagel auf die Straße herniederprasselt. Mit Geschick und Glück können es die Deutschen vielleicht verhindern, daß sie selbst von den Steinen W8 Punkte Schaden erleiden. Hanafi indessen liegt erschlagen vor ihren Füßen, während von dem Fuhrwerksunfall nichts mehr zu bemerken ist. Wieder haben diejenigen mit scharfem Beobachtungsvermögen und entsprechend hoher Intuition das Gefühl, eine ihnen sehr vertraute Person könnte unter der unbeteiligten, erschrocken-neugierigen Menge sich versteckt halten. Doch dieses indessen bleibt nicht viel mehr als eine vage Ahnung.

Auch wenn Dr. Hanafi den Charakteren entscheidend weiterhelfen könnte, so bleiben ihnen seine Informationen nach

diesen Entwicklungen verborgen. Seine Familie weiß nichts von seiner Arbeit und ist zu sehr mit ihrem Verlust und den anstehenden Trauerfeierlichkeiten beschäftigt, während die Polizeivertreter dies alles als einfachen Unfall abtun.

Wenn sich die Abenteurer anfangs jedoch nicht durch die harsche Abfuhr abschrecken lassen und die ägyptische Universität aufsuchen, dann mit Fachkollegen Kontakte aufnehmen oder sich einfach in dem Sekretariat des Ägyptologen niederlassen und androhen, nicht zu gehen, ehe sie nicht Hanafi gesprochen haben, wenn also ihr rhetorisches und ihr Überredungsgeschick Früchte trägt, wird ihnen Dr. Hanafi sehr schnell einen Termin einräumen. Ihnen sitzt dann ein bebrillter, glatzköpfiger, ständig die Augenbrauen zusammenkneifender Mann gegenüber, dessen Persönlichkeit und mögliche Rechthaberei den ganzen Raum ausfüllt.

Besucher mit psychologischem Gespür werden aber seine innere Unsicherheit erkennen, eine Erschütterung, die diesen Prinzipienreiter etwas aus der Bahn geworfen haben. Auf die Grabung und die Kapelle angesprochen, kommt er sehr schnell auf einige Dinge aus der Hyksoszeit zu sprechen, auf Echnaton und seine syrische Nebenfrau Baketkvachyl, die Sängerin des Uttaus. Von ihm erfahren die Deutschen, daß an dieser Stelle ursprünglich ein dem Hyksos-Dämon geweihter Tempel lag. Er wird ihnen dann von dem *Talatat Puzzle* erzählen.

1902 fand man Zehntausende von Sandsteinbruchstücken, die von dem größten Echnaton-Tempel stammten, der, als die Änderungen dieses königlichen Revolutionärs rückgängig gemacht wurden, abgebrochen und als Füllung neuer Tempelwände und Türen verwandt wurde. Die ursprünglichen Wände waren mit Reliefs verziert worden, die eine Reihe von Ägyptologen bislang erfolglos zu rekonstruieren versucht hatten.

Dr. Hanafi gelang diese Rekonstruktion, doch zeigte das von ihm zusammengesetzte Bild nicht wie erwartet eine Szene mit dem Gotte Aton. Statt dessen stellte es ein greisenhaftes Kind dar, wie es von einem nach allen Seiten ausgreifenden Mond auf einem Lichtstrahl zur Erde heruntergleitet. Dr. Hanafi zeigt den Besuchern eine Zeichnung dieser Rekonstruktion, und selbst auf dieser Rekonstruktion wirkt das Relief unharmonisch, bösartig und von gewissen finsteren Dingen erfüllt.

In dem Gespräch mit seinen Besuchern erzählt er ihnen, daß auch Michel Gilsenan von diesen Dingen Kenntnis gehabt hätte, die er aus alten Büchern erwarb, gefunden auf dem Bücherbasar der Innenstadt. Er sei auch selbst von Gilsenan mit diesen Dingen vertraut gemacht worden und habe die schreckliche Verlockung selbst gespürt, die von diesen abstoßenden Enthüllungen ausgegangen sei. Er wird auch ganz deutlich vermuten, daß der Franzose diesen Verlockungen durchaus erlegen sein könnte.

Bevor er sie dann verabschiedet, wird er sie auf die koptischen Wüstenkloster, das arabische Museum und noch einmal auf den Bücherbasar hinweisen.

Das arabische Museum

Im südöstlichen Stadtviertel Kairos liegt das arabische Museum, welches hauptsächlich eine vorzügliche Quelle der Informationen für die Abenteurern darstellen sollte. Wie im koptischen Museum finden die Besucher in den weitläufigen, etwas kalten Räumen hauptsächlich Dinge, die aus den zerfallenden Palästen und Kaufmannshäusern der Innenstadt gerettet wurden. Kommen die Besucher mit dem dortigen Konservator Husein Raschîd ins Gespräch, erfahren sie, daß es für die kleineren, mit wenig finanziellen Mitteln ausgestatteten Museen durchaus üblich ist, die späteren Ausstellungsstücke sich auch auf halb illegalem Weg zu beschaffen. Der Befragte weiß auch, daß sich das koptische Museum ebenfalls dieser Praktiken bedient.

Im ersten Stock des Gebäudes befindet sich die umfangreiche Bibliothek.

Finden die Abenteurer hier auch die auf dieser Seite abgedruckten Buchauszüge und darüber hinaus vielleicht das eine oder andere zusätzliche Mythosbuch, so bietet die Sammlung ihnen noch zusätzlich hilfreiche Informationen. Was sie inhaltlich dort finden, kann den verschiedenen Hintergrundbeschreibungen des Anhangs entnommen werden. Hier erfahren sie, wie in diesen Breitengraden jede neue Kultur aus der vorherigen unter der Verwendung deren Überreste hervorging und von daher die Wurzeln vieler Dinge in weiter Vorzeit zu suchen sind. Da die koptische Geschichte auch zum Teil die der Mohammedaner in Ägypten ist, erfahren sie darüber etwas. Wesentlich wichtiger noch dürften Hinweise über die Geschichte der Mamelukenherrscher sein.

Nur wenn sie sich gut in der Bibliothek zurechtfinden können und mehr als einmal besuchen, stoßen sie auf die Geschichte der el-Alfis. Zu ihrem Erstaunen werden sie feststellen, daß diese Familie seit mehr als hundert Jahren als ausgestorben gilt, da ihre letzten Mitglieder im Laufe der Pogrome im Jahre 1811 umgebracht wurden, als Mohammed Ali 480 Mameluken hinrichten ließ. Im übrigen genießt sie in den alten Schriften den Ruf einer Verräterfamilie. Sie gilt als Nachkommenschaft eines mohammedanischen Judas, der den Propheten selbst verriet, damit allerdings erfolglos blieb. Um die Erinnerung zu tilgen, wurde sein Name offiziell aus der mohammedanischen Geschichte gestrichen. Die Besucher aus Deutschland müssen sich allerdings nicht nur in der Bibliothek zurechtfinden, sie müssen auch Glück haben, um in diesem Zusammenhang auf das »Haus des Gamal ed din ez Zahabi« zu kommen, das Haus einer alten Kaufmannsfamilie, die Geschäftsverbindungen nach Innerasien und nach Indien aufrecht hielt und hin und wieder schwarzmagischer Experimente verdächtigt wurde.

Auch diese Familie ist ausgestorben, und ihr verlassenes, völlig zerfallenes Patrizierhaus dient dem Uttaus-Anhänger Gilsenan als Unterschlupf. Doch sollten die Abenteurer letztere Information auf keinen

Ein in demotischer Schrift abgefaßter Text, circa 1500 vor Christi

(...) es war einmal, daß Ägyptenland im Unheil lag. Damals gab es keinen Herrn als König. Es begab sich nämlich, daß König Kamose nur in der südlichen Stadt Herrscher war, während der Fürst Apophis in Auaris saß und das ganze Land mit seinen Abgaben zinste. König Apophis setzte sich Seth zum Herrn, und zu seinem schrecklichen Gehilfen machte er Quachil Uttaus, den Zertreter des Staubes, den er mitgebracht hatte aus seiner fernen Heimat. Beiden baute er Tempel, und er diente nur ihnen, so daß ihm ewiges Leben gewährt wurde, aber andere Männer samt ihren Palästen zu Staub zerfielen. Täglich brachte er Seth sein Opfer dar, und die großen seiner Majestät trugen Blumengebinde in die Tempel des Sonnengottes Re-Harachte (...)

Aus einem anderen, in demotischer Schrift gehaltenem Manuskript etwas späteren Datums:

(...) aber sie, die nicht aus dem Ägyptenland stammte, fühlte sich verlassen und einsam, und ihre Träume von Macht erfüllten sich nicht. So wandte sie sich den Dingen zu, die verboten waren, seit Kamose den falschen Pharao in seiner dunklen Stadt Auaris besiegte, nannte sich Basket-Kvaychul und errichtete erneut einen Tempel jenem zeitlosen Dämon ...

Fall an diesem Platz erhalten. Begeben sie sich auf die Suche nach den Stammhäusern beider Familien, finden sie dort, wo der Palast der el-Alfis stand, ein neues, modernes Bürohaus vor, während den Standort des Zahabi-Palastes niemand mehr kennt.

Der Basar der Bücher

Einer der ursprünglichsten Stadteile Kairos liegt genau im Herzen der Stadt. Das Chan el-Chalili besteht im wesentlichen aus einer einzigen, sich endlos durch die Altstadtschluchten dahinwindenden Straße, von der auf den ersten Blick sich wahllos verästelnde kleine Nebengassen abzweigen und sich in den Hinterhöfen der mittelalterlichen Bauten verlieren. Ist es in diesen überfüllten, von Gerüchen und Lärm erstickenden Gassenschluchten ohnehin schon heiß und meist halbdämmrig, wird das Sonnenlicht noch weiter abgehalten von den unzähligen Ständen kleiner Händler, die sich neben und vor den ansässigen Ladenlokalen postiert haben und so das Durchkommen beinahe unmöglich machen.

Was für europäische Augen nicht viel mehr als undurchdringliches Chaos zu sein scheint, stellt sich bei näherem Betrachten als lebendige, gegliederte Ordnung einer Jahrhunderte alten Kultur heraus. Teppich-, Schuh- und Messingbasare sind genau voneinander getrennt und liegen in der Nähe der alten Karawansereien, die in damaligen Zeiten die entsprechenden Waren und Händler aus fremden Orten aufgenommen hatten. In der Nähe der alten islamischen Universität und zentralem religiösem Mittelpunkt Kairos, der Moschee el Azhar, liegt der Basar der Buchhändler. Die meisten unter ihnen sind islamische Gelehrte und Intellektuelle, die damit alten Traditionen folgen oder, ursprünglich europäisch erzogen, bewußt sich auf diesem Markt niederließen, um so Verbindung zu ihren nationalen Wurzeln zu suchen. Der Basar ist damit einer der zentralen Mittelpunkte der Kairoer Intellektuellen und eines der Zentren, von denen die nationale Erneuerung ausging.

Alte und neue Bücher werden hier bunt durcheinander gewürfelt angeboten, und einheitliche Preise gibt es nicht. Sie werden nach Gutdünken festgesetzt. Die Bücher liegen schichtweise übereinander, in Leder oder Pappe gebunden. Nur die wertvolleren Bände stecken in Schubern aus rotgefärbten Schafsleder. An anderen Stellen stapeln sich die ungebundenen, gedruckten Bögen, und der Buchbinder setzt sich an die Arbeit, sobald er sich mit seinem Kunden handelseinig geworden ist. Wieder woanders sitzen vergreiste Muslime und pinseln wie in uralten Zeiten ihre Werke auf das dicke, handgeschöpfte Papier. Die Händler besitzen nur hin und wieder Listen über ihre Buchbestände. In den meisten Fällen muß ihr Gedächtnis ausreichen. Manche von ihnen haben Buchbestände, die vor Jahrzehnten neu waren, aber seit dutzenden von Jahren nicht wieder aufgestockt oder erneuert wurden.

Mag dies auch ein idealer Platz sein, um Informationen zu bekommen, so ist es für die deutschen Besucher nicht so ohne weiteres möglich, Kontakte in diesem Schmelzofen aus Orient und neuzeitlichen abendländischen Ideen zu knüpfen. Sollten sie Orientalisten sein und arabisch sprechen, werden sie keine Probleme haben. Auch könnte ihnen die Glücksgöttin gewogen sein, und Mitarbeiter der verschiedenen Museen, die von den Deutschen erfahren haben, treffen die Charaktere zufällig auf dem Basar. Stolz, den Ausländern das wirkliche Kairo zu zeigen, weitab von touristischen Pfaden, werden diese entfernten Bekannten dann die Besucher einführen.

Sind die Abenteurer jedoch auf sich selbst gestellt, müssen sie erfolgreich um Bücher geschachert haben und durch ihre rhetorischen Fähigkeiten aufgefallen sein, um von einigen der gelehrten Händler als ihresgleichen angenommen und mit weiteren bekannt gemacht zu werden.

Haben die Besucher allerdings die Kontakte geknüpft, werden sie sehr schnell feststellen, daß hier in dieser Welt der orientalische Mystizismus selbstverständlich und noch höchst lebendig ist. Fragen sie nach Gilsenan, erfahren sie, daß dieser regelmäßiger Besucher des Basars war und von einigen der islamischen Gelehrten nur als der schwarze Ägypter bezeichnet wird. An diesem Platz gelehrten Austausches und traditionsverwurzelter Verbindung von Mystizismus und Wissenschaft sind auch die obskuren, finsteren Erzählungen über die älteren Götter und ihre Diener bei einzelnen, deutlich gemiedenen Gelehrten wohlbekannt. Fragen die Charaktere nach ihnen, wird man sie dennoch ohne Einwände zu ihnen bringen. Von diesen meist älteren, recht verschlossenen Männern ist zu erfahren, daß der verrückte Europäer einem uralten Dämon zu Diensten sei und daß er auch zu diesem Zeitpunkt noch immer wieder auf dem Markt gesehen werde.

Unter den islamischen Buchhändler-Gelehrten ist jedoch nur einer, der tatsächlich hohes Mythoswissen besitzt und der Gilsenan seinerzeit auch das Testament des Carnamagos verkauft hat. Naguib Mahfouz, kahlköpfig, von der Sonne schwarzgebrannt und bis auf die Knochen abgemagert, wirkt mehr wie ein nur noch von Haut und Sehnen überzogenes Skelett und gibt sein Alter mit 150 Jahren an. Seine beunruhigende Erscheinung wird noch verstärkt durch strahlend helle, kristallgrüne Augen, die erfüllt sind von dem Wissen über Dinge, die nicht für Menschen bestimmt waren. Obwohl ihn der Spielleiter bei Bedarf als weiteres Mitglied des sich einmischenden Kultes verwenden kann, spielt er in der aktuellen Geschichte dennoch keine bedeutende Rolle.

Seine Zeit ist noch nicht gekommen, und geduldig wie ein sattes Reptil wartet er. Bezahlt man ihn, bekommt man die entsprechenden Leistungen, gleich, wer man ist und wofür man es braucht. Von ihm erfahren dann die Helden nicht nur, daß Gilsenan im Laufe der Zeit zum Diener des Quachil Uttaus wurde und was er sich davon versprach. Sie erfahren von den Bibliotheken in den Wüstenklöstern, in denen die letzten Abschriften des »Vermächtnisses von Carnamagos« liegen. Auch kann er ihnen die Abschriften aus dem Necronomicon (zu finden unter den Texten des Anhangs) verkaufen, welches er dann extra für sie bindet. Obwohl er genau weiß, wo sich Gilsenan aufhält, teilt er dies den der Gruppe ebensowenig mit wie sein Wissen, in welchem der verlassenen Klöster die alten Manuskripte zu finden sind. Auch wird er umgehend Gilsenan die Nachricht verkaufen, daß einige deutsche Touristen ihm auf der Spur sind und von den Hintergründen wissen. Doch als ihm der französische Archäologe die Bezahlung verweigert und ihn bedroht, wird er über seine Kontaktpersonen den Charakteren den Aufenthaltsort des französischen Archäologen nennen. Dies geschieht allerdings auch erst, wenn die Gruppe von dem gefährlichen Wüstenritt zurückgekehrt ist. Abenteurern mit psychologischem Gespür werden die Wesensart dieses Mannes schnell erkennen.

Ein Baba der Kopten

Obwohl die Gruppe anhand von Karten einfach in die Wüste aufbrechen könnte, um die Ruinen der dortigen Wüstenklöster zu suchen, werden sie sehr schnell feststellen, daß niemand außerhalb der koptischen Kirche weiß, wo die uralten Bibliotheken abgeblieben sind. Auch heißt es, nicht alle der die Einsamkeit gewöhnten Mönche hätten die Klöster verlassen und würden nun eifersüchtig über die geheiligten Orte wachen. Das ließe ratsam erscheinen, sich die offizielle Erlaubnis der Kirchengewaltigen einzuholen. Kairoer Bekannte, welche die deutschen Besucher zu diesem Zeitpunkt besitzen sollten, können der Gruppe einen Empfang bei dem derzeitigen Baba, Gregor Demetrius, beschaffen. Der Kirchenherr hat ihnen einen Empfang am nächsten Sonntag, unmittelbar nach dem Gottesdienst, eingeräumt. Demetrius wird ihnen als konservativer, doktrinärer Mann beschrieben. Um ihn den eigenen Wünschen gegenüber ge-

neigter zu machen, wird der Gruppe daher *empfohlen*, an einem von den Gottesdiensten des Kirchenfürsten teilzunehmen.

Das Darb el-Wasa ist eine weitere Vorstadt Kairos und schon von verschlafener, ländlicher Idylle. In den Straßen mit den jahrhundertealten Lehmbauten findet man nur hin und wieder einen aus Ziegeln und Beton errichteten Neubau. So werden die Besucher über die dreischiffige Basilika der Kopten höchst überrascht sein, ist sie doch wie die umliegenden Wohn- und Schulgebäude erst vor wenigen Jahren errichtet worden und von jener sachlichen, gefälligen Eleganz, wie sie viele neue Bauten in Europa prägt. Doch schon der Gottesdienst in den die drückende Hitze abhaltenden gerundeten Hallen der Basilika zeigt den deutschen Besuchern, daß sie sich hier in einer fremden Kultur aufhalten.

Nur sehr entfernt gleicht der koptische Gottesdienst dem katholischen. Während der dreistündigen Feier bleiben die Frauen strikt von den Männern hinter verzierten, hölzernen Wänden getrennt, und die sich für Europäer ungewohnt lang dahinziehenden Stunden müssen stehend verbracht werden.

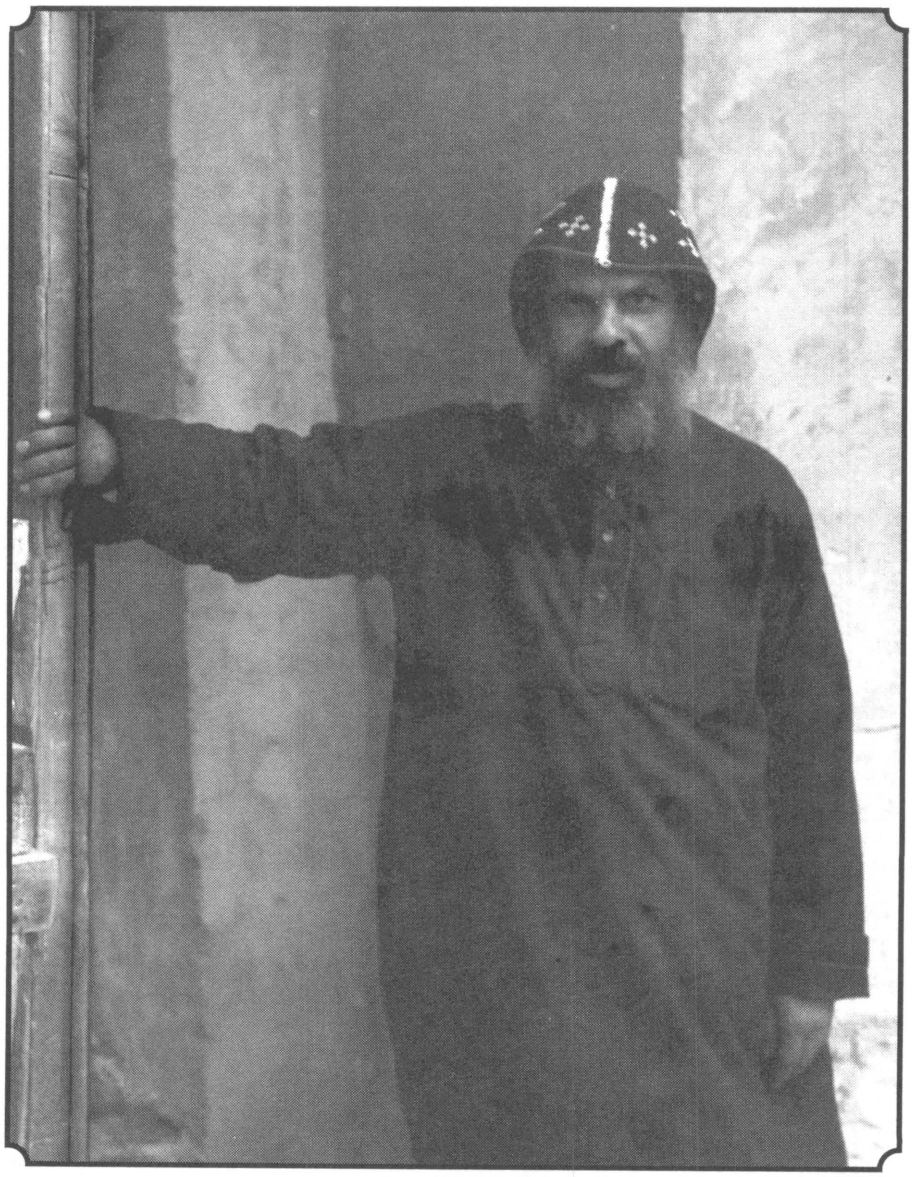
Oben auf der Empore thront ein Chor ägyptischer Knaben unter der Leitung des koptischen Schuldirektors, während nahezu die ganze Zeit über die Gemeinde Gebete und Evangelien teils in koptischer, teils in arabischer Sprache rezitiert. Doch in den kurzen Pausen und während der Rezitationen des Priesters unterhalten sich die umstehenden koptischen Gläubigen recht ungezwungen über teils sehr weltliche Dinge.

Nach einiger Zeit tritt der Priester, ein Räucherbecken mit brennendem Weihrauch schwingend, unter die Gemeinde und spricht seinen Segen über sie. Dann beginnen die Männer, ihre Schuhe auszuziehen, und der Baba der Kopten wäscht seinen Gemeindemitgliedern die Füße. Sollten sich die deutschen Besucher vorher nicht über die Gepflogenheiten eines koptischen Gottesdienstes informiert haben, ist hier reichlich Gelegenheit, unangenehm aufzufallen, sofern sie nicht durch ihr feines Beobachtungsvermögen rechtzeitig erahnen können, wie sie sich in den folgenden Minuten zu verhalten haben.

Von dem Besuch deutscher Wissenschaftler und Journalisten geehrt, lädt Gregor Demetrius die Gruppe zu einem Mittagessen in seine Wohnung ein, wo sie von der schüchternen Ehefrau wortlos bedient werden. Die Einrichtung der Wohnung gleicht dem Äußeren des Bungalows und ließe auf einen liberalen Freigeist schließen, wäre nicht Gregor Demetrius ein außerordentlich beschränkter, kleingeistiger und auch abergläubischer Mann, dessen europäisches Gebahren nur brüchige Fassade ist. Wer von seinem psychologischen Gespür im Stich gelassen wird, bemerkt dies nicht und wird es möglicherweise an nötigem Taktgefühl missen lassen.

Sollte die Gruppe stracks auf ihr Ziel losgehen, nach alten Büchern oder gar nach Carnamagos selbst fragen, wird der Patriarch ängstlich abblocken und die Besucher hinauskomplimentieren. Geschickte Rhetorik und Überredungsgabe, auch vorgetäuschtes Interesse an der koptischen Geschichte läßt Demetrius indessen von der christlichen Frühzeit, der damaligen Glaubensfestigkeit und natürlich von der alexandrischen wissenschaftlichen Schule schwärmen. Fragt die Gruppe dann nach den alten Handschriften, nennt er ihnen vier Klöster im Wadi an Natrum, einem salzigen Wüstengebiet im Westen Kairos. Er gibt ihnen ein Schreiben in altgriechischer Schrift an Hani Falchouri, den in den Klöstern zurückgelassenen Verwalter, und entläßt die Charaktere mit christlichem Segen.

Ein koptischer Mönch



VI.
Und in sandverwehten Ruinen der Tod

Ein einsamer Wächter über tausendjährige Schriften, strapaziöse Wüstenritte abseits der Weltstadt und Diener aus alten Zeiten.

Entschließt sich die Gruppe, in einem der Wüstenklöster nach einem Exemplar des Vermächtnisses zu suchen, sollte ihnen bis dahin bewußt geworden sein, welch monströse Macht da unvermutet aus der Vergangenheit aufgetaucht ist und daß nur die Schriften des Carnamagos Aufschluß über ihre wahre Natur und die Form ihrer Beseitigung geben können. In der Wahrnehmung der Charaktere zerfällt zunehmend der Schleier an europäischer Moderne, der über dem großstädtischen Kairo liegt. Mehr und mehr werden sie sich der dunklen, bisher verborgenen Elemente ägyptischer Vergangenheit bewußt, die sie mit ihren rationalen Weltanschauungen

nicht mehr vereinbaren können. Sie sehen sich immer wieder im Zentrum der Aufmerksamkeit seltsamer Gestalten, welche sich in die Schatten der Häuser hüllen, sehen sich umringt von schreienden, bettelnden Kindern, die sie nicht verstehen, sehen sich verwickelt in urplötzlich aufbrechende Streitereien mit Einheimischen, die sie aggressiv und heftig in arabischer Sprache beschimpfen, spüren die drükkende Hitze der engen Straßen, die für Europäer ziemlich unerträglich ist, fühlen sich hin- und hergeschoben von Menschenmassen, deren Denken und Fühlen ihnen fremd geblieben ist. Dazwischen mischen sich immer wieder Wahrnehmungen über den heimlichen Verfall der Stadt.

So wird der Ausflug in die Wüste zu einem Aufbruch in die Vergangenheit. Zwar gibt es sonnengetrocknete, staubige Pisten, die zu den nicht so weit entfernten Orten führen, doch ist es auf einmal unmöglich für die ausländischen Besucher, ein funktionierendes Fahrzeug zu bekommen. Sollten sie etwas anmieten, so setzt kurz darauf der Motor aus, ein Reifen platzt oder Ähnliches geschieht. Sollten sie sich Kamele mieten wollen, stellen sie auf einmal fest, daß die französisch oder englisch sprechenden Fremdenführer, die Dragomane, alle in touristischen Diensten stehen oder spurlos verschwunden sind. Nur mit Hilfe arabisch sprechender Bekannten werden sie dann irgendwann Erfolg haben und sich Reittiere bei einigen in der Stadt hängen gebliebenen Nomaden mieten können.

Michel Gilsenan indessen ist ein Einzelgänger und keineswegs das Haupt einer wie auch immer gearteten Verschwörergruppe. Er als Europäer verfing sich in den Fußangeln der dunkleren Seite ägyptischer Geschichte eher zufällig. So sind dann seine Möglichkeiten, wirklich etwas zu unternehmen, gering. Zwar wird er auf das Höchste alarmiert sein, wenn er von dem Händler auf dem Bücherbasar von der bis dahin seiner Aufmerksamkeit entgangenen Gruppe erfährt, die sich ihm auf die Spur gesetzt hat und nun ebenfalls auf der Suche nach einem »Vermächtnis des Carnamagos« ist. Obwohl auch er versucht hat, den Verbleib der arkanen Klosterbibliotheken in Erfahrung zu bringen, bekam er nicht die notwendigen Informationen und durchsuchte daher bislang ergebnislos auf eigene Faust eine Reihe der verlassenen Klöster. So wird er sie während ihrer Reisevorbereitungen allenfalls beobachten und ihnen dann in die Wüste folgen.

Geben die Charaktere ihr Reiseziel offen an, wird er Byakhee beschwören, ihnen mit deren Hilfe vorauseilen und sie im übrigen in den Wüstennächten auf die Abenteurer hetzen, um sie aufzuhalten. War die Gruppe hingegen geschickt genug, ihr Ziel zu verbergen, wird er ihnen folgen, bis er ahnt, welches der verlassenen Klöster in der Natron-Wüste sie aufsuchen wollen, ihnen dann erneut vorauseilen und den Wächter in der heiligen Stätte von mit ihm verbündeten Sandbewohnern überfallen lassen. Diese Wesen warten dann, versteckt in den Ruinen, auf die Reisenden. Er selbst kehrt mit einem »Vermächtnis des Carnamagos« nach Kairo in sein Versteck zurück.

Was er nicht weiß, ist das Vorhandensein von Abschriften aller älteren Bücher, worunter sich auch eine des Carnamagos befindet. Die erste Zeit der zweitägigen Reise wird daher für die Gruppe recht ereignislos verlaufen. Die Charaktere werden sich allerdings immer mehr in die Vergangenheit dieses heißen Landes gezogen sehen, denn während ihres Ritte passieren sie grandiose Felsenlandschaften aus sonnendurchglühten, sandzerfetzten weißem Felsen, kommen immer wieder an verlassenen, kleinen Weilern vorbei, einzelnen Stelen, Mauerresten alter Tempel sowie anderen Hinterlassenschaften der mehrere tausend Jahre alten Kultur.

Verläßt die Gruppe die felsigen Randgebiete, sehen sie sich wieder in der einsamen, wild geschwungenen Schönheit weit geriffelter, im Winde singender Sanddünen unter dem hitzeflimmernden blauen Himmel. Die Schatten nächtlichen Schreckens werden sich dann unvermutet zu dem greifbaren Überfall der Byakhee verfestigen, die aber zurückweichen, wenn ein erster Angriff keinen Erfolg hat.

Erreichen sie schließlich das bezeichnete Kloster, sehen sie die zu Gebäudekomplexen verbundenen Mönchszellen, die sich innerhalb einer hohen Befestigungsmauer um eine hochkuppelige Basilika scharten, nun aber zwischen den wehenden Dünen versunken sind. Meist blieben von ihnen nur windzerkratzte, hohle Fensteröffnungen und in sich zusammengebrochene Dächer, während nur an manchen Stellen noch Reste der ehemaligen Umfriedung aus dem wehenden Sand hervorlugen.

Nähert sich die Gruppe der alten Abtei, werden Charaktere mit scharfer Beobachtungsgabe irritiert sein von den verkrusteten, in die Tiefe führenden Öffnungen, die hin und wieder in den Grundmauern der zusammenfallenden Gebäude oder gar im Sand selbst zu sehen sind. Doch blicken sie hinein, oder untersuchen sie diese engen Höhlungen gründlicher, werden sie nur zu dem Schluß kommen, auf die Bauten von Wüstennagern gestoßen zu sein. Entsprechende geologische und zoologische Kenntnisse bezeugen dann jedoch, daß zum einen ein gewisses Wissen dazu gehört, Sand zu der glasartigen, haltbaren Masse zu verschmelzen, die die Höhleneingänge umrandet, und zum zweiten,

Aus einer protokollarischen Schrift des Demetrius (3. Jahrhundert nach Christi)

(...) also ließ ich Christos Uttaus, das Oberhaupt jener häretischen, Gott abgewandten Gruppe vor mir erscheinen und machte ihm sehr ernst deutlich, daß das Konzil bereits seine Entscheidung getroffen habe, mir aber letztendlich das Urteil überließe, und ich zeigte ihm auch auf, welches die Folgen seien, ließen er und seine Anhänger nicht den Dämonenglauben sein und kehrten zum wahren Christentum zurück. Daraufhin legte er mir noch einmal die Glaubenssätze dar, die er als Schlüsselträger Christi mit der koptischen Religion nicht im Gegensatz sähe.

Dreist behauptete er, daß Quachil Uttaus nichts weiter sei als eine der vielen Inkarnationen Christos, der sein Haus auf dem Mond habe, aber zur Erde gekommen sei, um den Menschen für immer, hier und jetzt, das ewige Leben zu bringen. Die Diener der alten heidnischen Höllengötter hätten ihn jedoch abgefangen und in ein versiegeltes Gefäß gesteckt, welches sich erst am letzten Tage, dem Tage des Gerichts öffnen werde und das daher behütet werden müsse von seinen Dienern.

Ich entgegnete ihm, daß ewiges Leben nicht das sei, was für die Menschen auf Erden gedacht wäre, und sein Gott der Gestalt eben jenes heidnischen Dämons gliche, der gegen den Herrn frevelte und eben darum aus dem Himmel verstoßen worden sei. Auch könne es doch kein Gott sein, wenn er nicht zürnen könne und nicht die Ungläubigen bestrafe. Daraufhin erwiderte Christos Uttaus, daß Christos in der Gestalt des Uttaus seine Feinde im Namen des Vaters mit vorzeitigem Alter bestrafe, und er dies täte, würde er nur angerufen. Dies aber konnte ich ihm nicht verzeihen. Er, ein unbotmäßiger Priester, maßte sich an, in direktem Wege mit Gott verbunden zu sein, womit er damit einen Vorzug genieße., der mir nicht gewährt sei. So sprach ich denn den offenen Bann aus und teilte ihm mit, bis wann er seine Kirche aufzulösen und die kirchlichen Güter mir zu übergeben habe (...)

daß keine bekannte Nagerrasse über derartiges instinktives Wissen verfügt.

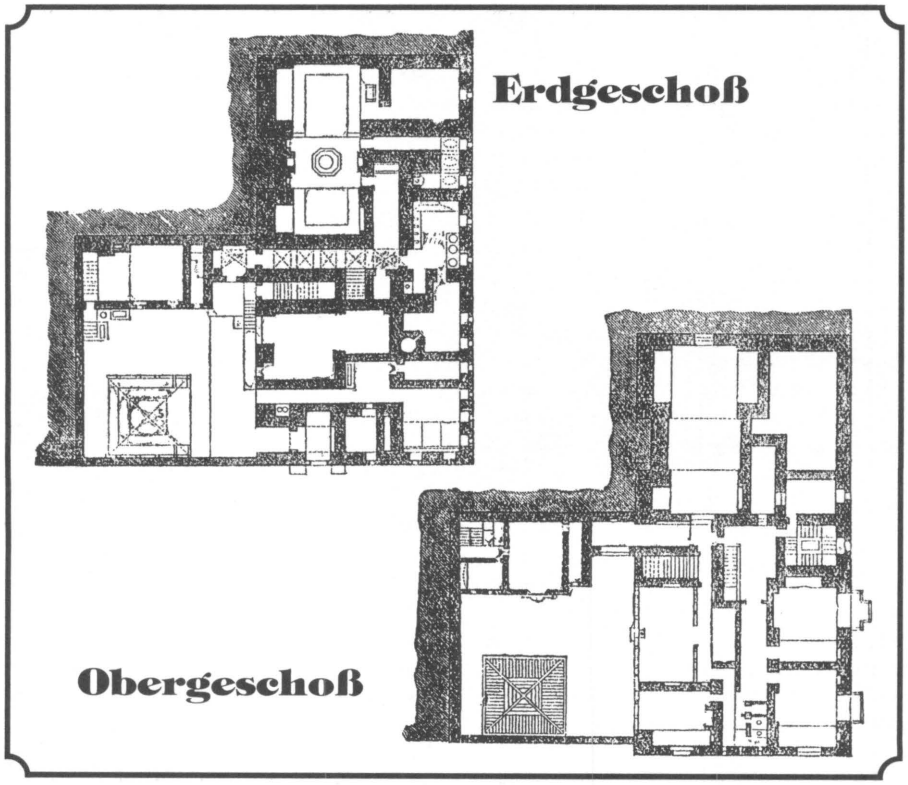
Scharfe Beobachtungsgabe dürfte weiterhin die Abenteurer verunsichern. Die Anordnung der Höhleneingänge zu einander erweckt den Eindruck eines hastig angelegten, aber effektiven unterirdischen Höhlenlabyrinthes, das die Ruinen den unbekannten Bewohnern zugänglich macht. Die meisten Gebäude der ehemaligen Abtei erweisen sich bis auf einen Flügel des Hauptgebäudes leer. Dort enthielten zwei aneinander grenzende Räume die koptischen Schriften, die die Kirche nicht vernichten, aber auch nicht öffentlich zugänglich machen wollte, und eine der kleinen Zellen war als spartanischer Wohnraum hergerichtet. Dessen Bewohner jedoch liegt verblutet und zerschlagen zwischen den Trümmern der Einrichtung, während die alten, kostbaren Schriften sich zerfleddert und zerrissen wie weißes Schneegestöber über die beiden Räume verteilen.

Durchsucht die Gruppe die ehemalige Bibliothek, wird sie zunächst nichts verwertbares finden. Kenntnisse in der griechischen Sprache und eine gehöriges Wissen über archivarische Ordnung wird sie dann jedoch schnell auf die Idee kommen lassen, daß der Wächter der Bibliothek damit beschäftigt war, die Abschrift eines Buches herzustellen, dieses sicherlich nicht die einzige gewesen sein kann und die restlichen vielleicht noch irgendwo gelagert sein müssen. Die Durchsuchung der Gemäuer dauert mehrere Stunden, und die dunkle Kälte der Nacht wird sich langsam über die Mauerreste der Abtei legen. Zu diesem Zeitpunkt werden die neuen Bewohner der Gebäude, die sandüberkrusteten Koalabär-gleichen Sandbewohner wach und die Charaktere sehr heftig und unangenehm überraschen, sofern diese sich nicht auf ähnliche Ereignisse vorbereitet haben.

Sollten die sich urplötzlich aus ihren sandigen Höhlen hervorwühlenden Wesen unbezwingbar in ihren Massen erscheinen, wird dies dennoch nicht das Ende der Abenteurer sein. Als der silberne Vollmond hell über den dunklen Gemäuern steht und die Wüste in ein glitzerndes, nächtliches Sandmeer verwandelt, beginnen die Wesen sich in einem wiegenden, arkanen Rhythmus zu bewegen und einen irritierenden Singsang anzustimmen, der sie selbst in eine seltsame Art lähmender Hypnose versinken läßt und sie ihre ursprünglichen Absichten vergessen macht. Sollten die Charaktere bis dahin schon ein paar Zeilen des Vermächtnisses, gefunden in einer unterirdischen, sandig-staubigen Gruft neben anderen Handschriften (von denen eine auf Seite 63 abgedruckt ist), gelesen haben, werden sie zu ihrer Irritation bemerken, daß die Wesen die Rückkehr des Quachil Uttaus preisen. Die Abenteurer sollten indessen intelligent genug sein, sich zu diesem Zeitpunkt aus der Abtei zurückzuziehen. Anderweitig endet das Abenteuer an dieser Stelle sehr schmerzlich.

Die Rückreise der Gruppe wird ereignislos verlaufen, vielleicht nur erfüllt von der pessimistischen Ahnung, was geschehen sollte, kehrte ein Wesen wie Quachil Uttaus leibhaftig zur Erde zurück. Nach Kairo zurückgekehrt, finden sie in ihrem Hotel eine Nachricht des Buchhändlers vor, den sie auf dem Basar kennengelernt haben. Auf dem herausgerissenen Papierblatt steht nur, wo sie den seinen Gott feiernden Gilsenan finden können.

Der Kaufmannspalast



VII. Gänge und Hallen eines Palastes, erfüllt vom Staub

Irgendwo in Kairos Innenstadt ein Kaufmannspalast, in dem Uttaus erscheint.

Folgt nun die Gruppe der auf dem Papier angegebenen Adresse, findet sie sich sehr schnell inmitten des innerstädtischen Gewühls wieder. In den sich verästelnden Seitengassen werden die ausländischen Besucher sehr schnell die Übersicht verlieren und dann, verloren zwischen in Tüchern gehüllten Menschen in engen Gassen, umgeben von arabischen Gerüchen und Wortfetzen, hin und wieder in enge Kellerlokale gezerrt, wo dunkelhäutige Menschen auf sie einredend irgend etwas Unverständliches verkaufen wollen, immer mehr den Kontakt zur modernen Welt verlieren, hineingezogen werden in eine Welt wie aus 1001 Nacht.

Irgendwann auf ihrer mehr oder weniger zielgerichteten Odyssee durch die orientalischen Märkte stehen sie dann vor einem zweigeschossigen Bau, dessen ehemals sorgfältig verputzte Fassade von früherem Reichtum kündet, nun jedoch von Rissen durchzogen ist und immer mehr dahinbröckelt, während die Farben der ziselierten, feinen Ornamente längst schon verblaßt sind. Dies ist das gesuchte Kaufmannshaus, und nichts deutet darauf hin, daß in dem verfallenen Bau Außergewöhnliches vorginge.

Wie üblich zeigen nur einige wenige, hoch angebrachte Fenster auf die Straße, und der Eingang von der Straße zum Hof ist im rechten Winkel gebrochen, um Passanten den Blick nach Innen zu verwehren. Wer in das Innere tritt, sieht sich einer Vielzahl von kleinen und größeren Räumen gegenüber, die durch kleine Treppchen voneinander abgeteilt sind, Treppchen, die sich in engen Kurven hinauf und hinabwinden. Er steht in verschachtelten Innenhöfen, in denen vertrocknete Blumenbeete staubige Brunnen umranden, erblickt kunstvoll geschnitzte Veranden und die hölzernen Verschalungen des ehemaligen Harems, von wo die Frauen vor den Blicken der Besucher verborgen blieben und diese dennoch betrachten

konnten. Er geht durch verdunkelte Räume, die den Dunst und den Gestank der Straße abhielten, wandert über marmorne Böden, auf den das durch zerbrochene Mosaikfenster gespaltene Sonnenlicht zerfaserte Lichtkringel malt, und stößt dabei immer wieder auf Spalten im Gemäuer, gefüllt mit lehmigen, Jahrhunderte trocknem Staub. Einige wenige Einrichtungsgegenstände haben die ehemaligen Bewohner zurückgelassen, doch das, was nicht wurmzerfressen nun als Gerümpel in irgendeiner Ecke liegt, wurde von früheren Besuchern mitgenommen.

Doch ist das Haus nicht so unbewohnt, wie es auf den ersten Blick erschienen haben mag. Denn auch im Kairo der zwanziger Jahre ist Wohnraum teuer und kaum noch vorhanden. So haben sich im unteren Stockwerk einige Straßenkinder einquartiert, die Kinder von Bauern, die mit großen Hoffnungen in die Stadt kamen und hier elendiglich scheiterten. Es sind die, die mit geliehenen, zerrissenen Jakken vor den großen Hotels Streichhölzer und manchmal sich selbst anbieten, es sind die, die von kleinen Gelegenheitsdiebstählen leben und genauso unauffällig verschwinden, wie sie gekommen sind.

Es sind zehn oder zwölf Jugendliche, fast Kinder noch, die sich hier einquartiert haben und von Gilsenan mit kleinen Geschenken bezahlt wurden, damit sie ihn in ihrem Domizil duldeten. Obwohl er nicht mit Verfolgern rechnet und er in seinem Wahn auch glaubt, tatsächlich alle Spuren verwischt zu haben, sind sie gleichzeitig willkommene Wächter. Betreten die Abenteurer das Haus, werden sie daher zunächst wenig von der Anwesenheit lebender Wesen bemerken. Nur benutzte Decken, altes, schmutziges Geschirr und ähnliche Dinge können geschulten Beobachtern zeigen, daß hier jemand gelebt hat. Ansonsten machen sich die Jugendlichen nur bemerkbar durch die Andeutung eines davonhuschenden Schattens, der in den verwinkelten Treppenhäusern verschwindet, ehe ihm jemand folgen kann. Sie machen sich bemerkbar im Gefühl ständigen beobachtet-werdens, in den kleinen, flüsternden Geräuschen aus den staubigen Winkeln, in davoneilenden, leise über die steinernen Böden tappenden Schritten, in dunklen Augen, die aus schattigen Ecken für einen Moment hervorblitzen und in den leise zuschlagenden Türen, weit entfernt von dort, wo die Gruppe sich befindet.

Wenn die Gruppe sich dann in den ersten Stock begeben will, werden die Jugendlichen versuchen, sie vom Betreten abzuhalten und auszuplündern. Wehrt sich die Gruppe jedoch, fliehen sie sehr schnell, denn ihre einzige Sicherheit ist ihre Anzahl und Schnelligkeit.

In den hinteren Räumen, da, wo sich ehemals die Frauen des Harems aufhielten, hat Gilsenan ein provisorisches Studierzimmer eingerichtet, in dem er einige Bücher aus seiner Wohnung, aber auch viele neue mysteriöse Schriften aufbewahrt, die er auf dem Bücherbasar in der letzten Zeit ersteigert hat. Schafft die Gruppe es, unbemerkt in diese Räume zu gelangen, trifft sie ihn bei der Anrufung des Uttaus an (siehe auch den Kasten auf dieser Seite). Kommt es zum Kampf mit den Jugendlichen, wird er die Zeremonie abbrechen und aus einem sicheren Versteck heraus dann seine magischen Künste gegen die Eindringlinge wenden.

Wie sich nun die Geschichte auch entwickelt, es wird mit der Anrufung des Uttaus enden, der entweder Gilsenan oder die erfolglosen Charaktere in Staub verwandelt, davon abhängend, ob es den Abenteurern gelingt, das Ritual zu unterbrechen und den Großen Alten somit von sich auf den verrückten Archäologen zu lenken. Wenn dieser Moment gekommen ist, weht etwas wie ätzend bitter schmeckender Wind durch die Räume, der selbst das ächzende Mauerwerk durchdringt. Die Luft schmeckt nach Staub, der Putz bricht von den Wänden und zerwirbelt in grauen Wolken. Gerätschaften und Bücher wellen und krümmen sich unter der Last vergehender Jahre. Mit einem scharfen Knall platzt nun eine Wand auf. Über dem zerlöcherten Dach steht übergroß der silbrige Mond, dessen kaltes Licht verängstigt und jeden Schutz raubt. Aus dem zernarbten Antlitz des Gestirns löst sich dann etwas wie ein silberner, sich aufplusternder Pfeil aus grauem Licht, an dem eine zwergenhafte Gestalt heruntergleitet. Wer auch immer nun diesem Strahl ausgesetzt ist (also entweder Gilsenan oder, wenn sie versagen, einer der Charaktere), wird hypnotisiert in dieses Licht starren und innerhalb weniger Minuten zusehends altern, sterben und nicht mehr sein als ein Häufchen Staub, während von oben herab eine Kindmumie mit gefesselten Füßen und einem kindhaften Greisengesicht herabgleitet und nur kurz sein auserwähltes Opfer berührt.

Wenn Quachil Uttaus dann bekommen hat, was immer er auch gesucht hat, wird er sich aus den zerfallenden Gemäuer wieder gegen den Mond erheben. Die Abenteurer aber sollten dies nicht beobachtet haben, auch nicht beobachten wollen und bei den ersten Anzeichen der Annäherung das Gebäude verlassen. Tun sie dies nicht, verlassen sie das Gebäude nur mehr als Greise. Der Avatar des alten Mythos-Dämons aber zieht sich auf den Mond zurück, von wo er erst wiederkommen wird, wenn er gerufen wird oder der Siegelstein erneut entfernt wird. Diesen sollte die Gruppe aber wieder am ursprünglichen Ort befestigt haben. Wenn damit auch die direkte Gefahr beseitigt ist, so gibt es jedoch auch weiterhin keine Sicherheit für die, die in einer Lovecraft'schen Welt leben.

Das Vermächtnis des Carnamagos

Koptische Handschrift aus dem 2. Jahrhundert, aufgefunden in einem byzanthinischen Gräberfeld. In altgriechischer Sprache. +9% Mythoswissen, -W10 gS. Wer das Buch liest, altert um 10 Jahre und verliert 1 Mana-Punkt. Sein Umfeld, seien es Kleidungsstücke, Ausrüstungsgegenstände oder sonstige Dinge, altern ebenfalls um diese Zeit, was durch »Verborgenes erkennen« schnell entdeckt werden kann. In dem mit Wachs zusammengeklebten und somit versiegelten Teil des Buches sind zwei Zauber enthalten: *Pakt des Uttaus* und *Erschaffe Zeichen des Barzai.*

Zu *Pakt des Uttaus*: Der Zauber schützt den Anwender vor allen Arten des Todes und macht ihn unsterblich. Um ihn zu bewirken, muß er Kontakt mit Quachil Uttaus aufnehmen, indem er das Buch und dabei an den Kontakt und an seinen Wunsch denkt. Der Spruch kostet W50 Magiepunkte, 3 Punkte Mana und 3 Konstitutionspunkte. Zudem wird der Anwender gewöhnlich durch den Kontakt auch deformiert. Der Pakt kann jederzeit durch das laute Ausrufen der verbotenen Worte gestört werden - jedoch nur, wenn Quachil Uttaus sich gerade nähert oder bereits präsent ist. Diese Worte, sie lauten »EXKLOPIOS QUACHIL UTTAUS«, auszusprechen kostet 10 Magiepunkte und -W6 gS.

Zu *Erschaffe Zeichen des Barzai*: Dieser Zauber erzeugt ein Siegel, welches jedes menschliche Wesen paralysiert, das einen Mana-Wert unter 21 hat. Das Opfer kann normal atmen und nimmt die Umwelt in gewohnter Weise wahr, kann sich aber weder bewegen, noch Zauber anwenden. Der Spruch kostet 2 Mana-Punkte und W4 gS.

Die Charaktere sollten auf jeden Fall von dem Zauber *Pakt des Uttaus* Kenntnis haben, wenn sie den Schlupfwinkel Gilsenans betreten. Dort treffen sie den Gesuchten bei der Ausübung des Rituals an, das so abläuft, wie in der Spruchbeschreibung erläutert. Die »verbotenen Worte« kann der Spielleiter dem Auszug aus dem Vermächtnis entnehmen, das im »Corpus Horribilis« abgedruckt ist, oder er kann sie sich frei ausdenken.

VIII. Das Ende

Die Abenteurer werden von offiziellen Stellen keine Belohnung erhalten - die angebliche Heimsuchung durch einen uralten Dämon, der Verfall und Tod mit sich bringt, ist als Erklärung denn doch zu weit hergeholt. Einige der einflußreichen Personen, welche die Charaktere im Verlauf der Ereignisse kennenlernen, können ihnen jedoch in späteren Abenteuern von Nutzen sein.

Gelingt es den Abenteurern, Quachil Uttaus Besuch auf der Erde zu vereiteln oder zumindest zu überleben, erhalten sie W10 Punkte geistige Stabilität zurück. Die Verhinderung eines der Morde bringt ihnen W6 Punkte.

Anhänge

1. Dokumente
2. Historische Überblicke
   A) Kurze Geschichte der Kopten
   B) Klöster in der Wüste
3. Spieldaten

1. DOKUMENTE

Schönes Kairo

Reisebroschüre des »Mitteleuropäischen Reisebureaus«, Berlin 1921

(...) der kunstbeflissene europäische Reisende sollte jedoch durchaus auch die Zeiten des Müßigangs in dieser größten afrikanischen Stadt nutzen, um auch andere, nicht so bekannte Aspekte des ägyptischen Volkscharakters zu studieren.

Zum einen bieten sich da die Kirchen der verschiedenen christlichen Gemeinschaften an, die über alle Stadtteile verstreut daliegen und dem allgemeinen Publikum wenig bekannt sind. Der Kenner wird den Wert jener jahrhundertealten Schnitzereien und leider oft wenig gepflegten Wandmalereien zu schätzen wissen, denn nur wenige Völker haben die Lehre des Heilands schneller und eifriger angenommen als die Bewohner des Niltals. Von alters her gewöhnt, das Leben als eine Wallfahrt zum Tode zu betrachten, und überdrüssig der bunten, unfaßlichen Göttermenge, fanden sie in dem die Welt verneinenden und dem Tode zugewandten Pessimismus des Christentums etwas sie ansprechendes und in seiner edlen Erlösungslehre Befreiung und Rettung. Selten haben aber frühe Christen derart glutvoll und leidenschaftlich ihren Glauben in Bildern niedergelegt, wie dies die koptischen Gläubigen taten.

Doch sollte ein Besucher sich Zeit und Muße genug nehmen, um auch einen Blick auf das uns so fremde orientalische Leben zu erhaschen. Straßen und Märkte bieten so viel Neues und Interessantes, so daß man die am Wege gelegenen Moscheen wohl kaum beim ersten Besuch besichtigen wird. Herren und Damen können sich auch zu Fuß getrost in das dichteste Straßengewühl wagen, wenn sie sich an unsere Angaben und den Stadtplan halten und allenfalls einige Irrwege nicht scheuen. Tunlichst sollte man sich jedoch nur bei Tageslichte auf den Wege machen.

Die Hauptverkehrsstraße ist die in der ersten Hälfte unseres Jahrhunderts entstandene Muski-Allee, welche die alte Stadt in ihrer ganzen Breite durchzieht. Im Äußeren hat die Straße den orientalischen Charakter fast ganz verloren. Unverändert aber ist das orientalische Leben, daß vom frühen Morgen bis zum Abend hier auf- und abwogt. Der Chan el-Chalili, noch heute der Mittelpunkt des Marktverkehrs von Kairo, wurde 1400 von Garkas el-Chalili, dem Oberstallmeister des Sultans Barkuk, an der Stelle eines Schlosses der Fatimiden gegründet. Er bildet ein besonderes Stadtviertel mit einer Haupt- und vielen engen Nebengassen, die von langen Budenreihen überdeckt sind. Seiden- und Teppichhändler, Verkäufer von Schmuckwaren haben hier ihren Hauptsitz. An der Hauptstraße und an einigen der abgelegeneren Plätze stößt man dabei leicht noch auf heute leider schon oftmals stark verfallene schöne alte Paläste, die entweder zweckentfremdet werden oder seit Jahrzehnten schon leerstehen. Zum einen liegt es daran, daß der Muslim wenig Beziehung zum Erbe seiner Vorväter hat, zum anderen aber auch daran, daß dies die Stadthäuser der alten Mameluken-Familien sind, deren Oberhäupter allesamt zu Beginn des 19. Jahrhunderts vom Ahnherrn des heutigen Königs in einer blutigen Nacht auf der Zitadelle umgebracht wurden, während das gemeine Volk die Häuser erstürmte und alle erschlug, derer es habhaft werden konnte. So ist auch nicht bekannt, ob heutzutage noch direkte Nachfahren dieser alten Herrscherschicht in Kairo oder anderen Städten Ägyptens ansässig wären ...

Diese Broschüre erhält die Gruppe zum Antritt ihrer Reise oder bekommt sie vom Reiseleiter kurz vor ihrer Ankunft in Kairo ausgehändigt. Sehen sich die Charaktere den Prospekt genauer an, stoßen sie auf den Namen George Barnington-Lloyds, des Reporters der »Cairo-Post«, der als Autor an der Broschüre mitarbeitete.

AEGYPTEN,

von Pierre Loti, Schuster & Loeffler Verlag, Berlin und Leipzig 1910

... erst geht es durch Alt-Kairo, durch das immer noch reizvolle Gassengewirr, in dem schon tausend Lämpchen der arabischen Läden ihr kleines Licht schimmern lassen. In diesen Straßen, die sich willkürlich wenden, unter zahllosen vorspringenden Meschrabien hin, die mit feinem Schnitzwerk vergittert sind, müssen wir Schritt fahren.; so dicht ist die Menge der Menschen und Tiere, Fellachenfrauen in schwarzen Schleiern, reizend geheimnisvoll wie in den alten Zeiten, ziehen an uns vorüber, ernste Männer in langem Burnus und weißen Mänteln, kleine Esel, mit blauen Perlenhalsbändern prächtig geschmückt, und Reihen langsam dahinschreitender Kamele mit ihren Lasten von Kleefutter, die den frischen Hauch der Felder ausströmen. In dem Dämmerschein, der den Verfall verschleiert, erscheint uns der Orient in seiner alten Pracht, wenn plötzlich über den niedrigen Häusern mit ihrer Zier von Meschrabien und Arabesken ein schlankes Minaret in die Luft ragt, wunderbar emporweisend in den Abendhimmel.

Und doch: wieviel Trümmer, Verwahrlosung und Verfall! Wie deutlich empfindet man, daß dies alles untergeht! ... Und nun gar Wasserlachen auf offener Straße! Bekanntlich regnet es hier jetzt viel öfter als einst, seit das Niltal künstlich bewässert wird; doch diese schwarze Wasserlache, in der unser Wagen bis zu den Achsen einsinkt, ist trotzdem unwahrscheinlich, denn es hat seit acht Tagen nicht geregnet! Also haben die neuen Herren nicht an die Kanalisation gedacht - in diesem Lande, dessen jährliches Verwaltungsbudget auf fünfzehn Millionen Pfund Sterling emporgeschraubt ist! Und die guten Araber raffen geduldig und ohne Murren ihre langen Kleider auf und waten barfuß bis an die Knie durch dieses schon verseuchte Wasser, das Fieber und Tod brüten muß ...

Im Weiterfahren ändert sich plötzlich das Bild. Ach, die Straßen werden banal; die Häuser aus Tausend und eine Nacht machen geschmacklosen levantinischen Neubauten Platz; elektrische Lampen beginnen die Dunkelheit mit grellem Schein zu zerstören; und bei einer plötzlichen Biegung der Straße taucht das neue Kairo auf. Überall blendendes elektrisches Licht; Riesenhotels, die den falschen Luxus ihrer protzigen Fassaden zur Schau stellen; längs der Straßen herrscht Gips vor; ein Karneval aller Stile, Rokkoko, romantisch, Gothik, moderner und altägyptischer Stil, und vor allem das Anspruchsvolle und Geschmacklose. Zahllose Kneipen, die von Flaschen trotzen, alle unserer Alkohole, unsere abendländischen Gifte, im

Flutschwall über Ägypten ausgegossen. Tingeltangel, Spielhöllen, schlechte Häuser. Und auf den Straßen wimmeln levantinische Dirnen, aufgedonnert nach Pariser Chic, wie sie meinen, doch in Wahrheit, als hätten sie ihre Toilette aus einem Affentheater bezogen ...

Das Buch könnte den Charakteren in den europäischen Antiquariaten in die Hände fallen oder von einem Mitreisenden mit einer entsprechend abfälligen Bemerkung über den »französischen Nestbeschmutzer« überreicht werden. Obwohl es nicht notwendigerweise zur Handlung gehört, wird das Zitat hier aufgeführt, weil es einem tatsächlich existierendem, 1910 erschienenem Buch eines französischen Reiseschriftstellers entnommen worden ist. Dieser ergreift Partei für die Welt des Orients und wendet sich gegen die Industrialisierung Ägyptens im Allgemeinen, im Besonderen aber gegen die Engländer und deren neuartigen »Massentourismus«.

Eintragungen im Tagebuch Michel Gilsenans

18.3. Gäbe es einen gerechten Gott, würde ich an ihn glauben. Saß ich heute morgen noch da, voller düsterer Gedanken über die Ungerechtigkeit, daß die Dumpfen immer Glück haben, während die Begabten einfach nicht auf die Füße kommen, wenn sie keine Beziehungen haben, traf ich heute auf dem Basar einen wirklich interessanten Mann. Er fiel mir dadurch auf, daß er die buchhandelnden islamischen Gelehrten durch seinen glühenden Glauben an die Möglichkeiten der Technik gegen sich aufbrachte und sich derart eine hitzige Diskussion entspann, bei der sich einzelne der Diskutanten beinahe an die Kehle gegangen wären. Wir trafen uns später irgendwo in der Neustadt, und, obwohl stark ägyptischen Aussehens, stellte es sich heraus, daß er, el-Alfi, ein direkter Sproß jenes mir nicht bekannten Mamelukengeschlechtes sei. Ich werde ihn in den nächsten Tagen noch einmal aufsuchen.

25.3. Mein Instinkt hat mich nicht betrogen! Ich bin Dingen auf der Spur, die meinen Namen Howard Carter gleich stellen werden, und das, obwohl ich keinen adeligen Gönner als Förderer habe! Yousuf, der letzte Sproß der el-Alfis, ist ein wahrhaft königlicher Mann, der bis aufs Haar jenem Bild gleicht, daß ich von einem hochstehenden Ägypter der alten Zeit habe. Und er weiß sehr viel über die vergangenen Zeiten, auch über die koptische. Nun ist es bislang Schulmeinung, die Ägypter wären die alten Götter leid gewesen, daher hätten sie sich voll dem Christentum gewidmet. Er aber bewies mir, daß es eine große Gruppe gegeben haben müsse, die sich »Schlüsselträger Christi« nannten und die in recht unverschleierter Form einen mir bisher nicht bekannten ägyptischen Gott anbeteten. Könnte ich beweisen, daß derarten die ägyptische Religion nicht ausgestorben war, sondern einfach nur das Christentum assimilierte, wäre das die perfekte wissenschaftliche Sensation. Habe von el-Alfi ein altes Manuskript bekommen, das aus dem 2.Jahrhundert nach Christi stammt und sich »Das Vermächtnis des Carnamagos« nennt.

4.4. Sieg! Hatte heute eine Unterredung mit Morkos Simaika in der Art, daß den Erfolgen der Engländer etwas entgegen gesetzt werden müßte. Er war von meinen Thesen, so scheint es, nicht überzeugt, aber mit den Erfolgen der Engländer hatte ich ihn an einem wunden Punkt berührt. Der Grabung steht also nichts mehr im Wege. Habe im »Vermächtnis« weiter gelesen. Es sieht so aus, als wäre dieser bisher unbekannte Gott wesentlich älteren Ursprungs, als ich bisher geglaubt habe. Vermutlich beteten ihn die Vorfahren der alten Ägypter bereits an.

2.5. Jetzt, wo die Grabungen endlich, nach drei Wochen, begonnen haben, bin ich zutiefst verunsichert. Mir scheint es fast, als hätten die damaligen Christen garnicht gewußt, wen sie da verehrten. Sie scheinen vielmehr einen gewissen Stein als notwendigen Wächter von etwas verstanden haben, was mir noch nicht ganz klar verständlich ist. Auch scheint es kein ägyptischer Gott zu sein, der hier verehrt wurde. Er tauchte erst in der Hyksos-Zeit namentlich auf und scheint in der Geschichte Ägyptens nur zu Beginn des neuen Reiches eine gewisse Rolle gespielt zu haben. Sein Name wird übrigens mit Quachil Uttaus wiedergegeben, was mir eine Übertragung viel älterer Laute ins Griechische zu sein scheint.

10.5. Heute haben wir den Siegelstein in der alten Kapelle gefunden. Als ich ihn sah, wußte ich sofort, daß mir ein schrecklicher Irrtum unterlaufen war. Ich ließ die Arbeiten sofort stoppen.

13.5. Quachil Uttaus ist ein unmenschlicher Gott, er ist ein Dämon! Und der »Schlüssel« jener frühen Christen war nicht er, sondern der versiegelte Stein! Wie konnte ich nur so kurzsichtig sein und die offensichtlichen Spuren übersehen, wo er doch der erwähnte »Zertreter des Staubs« ist. Überall, wirklich überall, stoße ich doch auf seine Spuren. Ich muß verhindern, daß alles seinen üblichen Weg geht und der Stein dem Museum übereignet wird. Ich muß es einfach. Ich wage nicht an das Entsetzliche zu denken, was ansonsten eintreten würde.

14.5. Suchte selbst Gordon Waterfield auf, um mit seiner Hilfe auf Morkos Simaika einzuwirken, den Stein sofort wieder zurückzuschaffen. Erntete jedoch nur mitleidiges Kopfschütteln und die Aufforderung, mich in nervenärztliche Behandlung zu geben.

15.5. Alles verloren! Stritt mich heute mit Simaika, worauf er mich auf der Stelle entließ und aus dem Museum hinauswarf. Ich werde ihm das nie vergessen!

18.5. Verrat! Alles ist verdorben und verloren. Ich werde nichts mehr unternehmen können. Las erneut in diesem schrecklichen Buch, das da »Vermächtnis des Carnamagos« genannt wird, und stellte fest, daß mein vermeintlich guter Freund nichts weiter gewesen ist als ein Schatten Thots, der Seele und Bote eines Azathoth genannten Gottes, Herrscher über ein Pantheon fremder Götter mit Namen wie Nyogtha, Cthulhu oder auch Dagon. Aber er, der in den Büchern der Zertreter des Staubes ist, er wird jetzt kommen. Wenn ich wenigstens jemanden wüßte, mit dem ich meine Gedanken austauschen könnte, mit dem ich gemeinsam gegen jene schrecklichen Gefahren angehen könnte, Wie wohl wäre mir da. Doch da fällt mir ein, eine Möglichkeit habe ich noch ...

22.5. Auch der Einbruch mißlang mir, und schlimmer noch, jene seltsamen und skurrilen Gestalten, die ich anwarb, wurden auf mein »Vermächtnis des Carnamagos« aufmerksam. Und sie kannten es! Was soll ich nur tun, mein Gott, was soll ich nur tun?

25.5. Wieder habe ich etwas übersehen. Mein Gott, wie kann ein Mensch so viele Fehler machen, wie konnte ich nur zu solchen Schlüssen kommen. Aber zum Glück ist noch nichts geschehen, was nicht rückgängig gemacht werden könnte, wenn ich nur geschickt genug bin.

Das Buch enthält ab diesem Datum keine weiteren Eintragungen.

Die Charaktere finden das Tagebuch in Gilsenans Wohnung.

Als Kairo noch Al-Quahira hieß

Geschichte einer afrikanischen Stadt, von Frederic Roche, in Französisch, Paris 1885

(...) nun scheint es aber so zu sein, daß jedes Volk seinen ewigen Judas hat, den in wechselnder Gestalt immer wieder auftretenden Verräter, der der Volksgemeinschaft irgendwann zum Verhängnis wird. Sehr deutlich wird dies, verfolgt man die blutigen Zeiten der Mameluken-Sultane, die fast gänzlich gewalttätig an die Macht kamen und gewalttätig erneut von dem

Throne entfernt wurden. Meist waren es aber befreundete Familien, die die herrschenden Clans stürzten, oder es waren die Palastwächter, denen die jeweiligen Herrscher kurzsichtig vertrauten. Nicht zu vergessen ist dabei, daß die späteren Herrscherfamilien zunächst nur Sklaven waren, die von den frühen Mohammedanern aus dem Kaukasus und Innerasien importiert wurden, von wo diese ihre recht dunklen Götter mitbrachten und sich wohl erst hinterher zum Glauben des Islams bekehren ließen.

Es ist schon erstaunlich, wie schnell in diesen Zeiten ehemalige Sklaven dann zu Machthabern wurden, und ist es völlig auszuschließen, daß dies eben nur durch Verrat geschehen konnte, damit also der Beweis erbracht ist, daß der morgenländische Mensch von Natur aus zu Verrat und Intrigen neigt? Ein besonders drastisches Beispiel ist hier auch das Blutbad in der Zitadelle, das der jetzige Dynastiegründer anrichtete. 500 Mamelukenführer hatte er eingeladen, und alle kamen, obwohl sie dem Emporkömmling nicht trauen konnten. Doch sie verließen sich auf einen gewissen Ahmed el-Alfi, eben jenen Mann, den wir trotz seiner mamelukischen Abstammung sehr bald als engen Vertrauten des neuen Königs wiederfinden werden. Eben jener Ahmed überlebte die Schlächterei, und es heißt, er habe sich sogar aktiv daran beteiligt. Auch in den blutigen Kämpfen früherer Jahrhunderte taucht der Name der el-Alfis immer wieder in unrühmlichem Lichte auf. Warum überhaupt ein Mensch dieser Familie noch vertraute, liegt in dem Traditionsbewußtsein islamischer Kreise. Die el-Alfis führten einen Stammbaum auf, der ihren Behauptungen nach bis in die Zeiten des Pharaos Nephren-Ka zurückzuverfolgen sei (...)

Das Buch kann von den Abenteurern in der Bücherei des arabischen Museums gefunden werden, ebenso in den Büchereien verschiedener Klubs. Gilsenan stützte sich auf die Ausgabe, die er im arabischen Museum vorfand.

2. Historische Überblicke

Vorbemerkung: Allgemeines über Ägypten, das Land und seine Kultur, findet der Spielleiter an anderer Stelle. Da für das vorliegende Modul der Hintergrund aber sehr genau recherchiert wurde und die Geschichte aus einer Fülle von Material heraus entstand, findet er auch an dieser Stelle weitere Informationen, mit denen er den Hintergrund des Abenteuers stärker hervorheben und farbiger gestalten kann.

A. Kurze Geschichte der Kopten

Schon ihr Namen deutet an, daß sich hinter den Kopten mehr verbirgt als die zehn Prozent unter der ägyptischen Bevölkerung, die sich zum koptischen Glauben bekennen. In seinem Ursprung beruht es auf dem griechischen Wort »aigyptos«, das wiederum seinen Ursprung in altägyptischen Hieroglyphen hat und nicht viel mehr oder weniger bedeutet als »Tempel des Geistes des Gottes Ptah«. Im Arabischen wurde daraus das Wort »Kopte«. Was damit bezeichnet wurde, sind die unmittelbaren, zum christlichen Glauben übergetretenen Nachfahren der alten Ägypter.

Auch die koptische Sprache entstand direkt aus dem alten Ägyptisch, wobei aber zu berücksichtigen ist, daß es nicht eine einheitliche ägyptische Sprache gab, sondern vielmehr gleich drei Formen davon. Die »Hieroglyphische« Schrift war die »heilige Schreibweise«. In ihr wurden die Inschriften auf Mauern von Tempeln, Grabmalen und Sarkophagen verfaßt. Die »hieratische« Schrift war die Schreibweise der Priester und diente zur Abfassung von Gesetzestexten und königlichen Erlassen, aber auch von Handelsverträgen und sonstiger offizieller Korrespondenz. Die »demotische« Schrift fand Verwendung bei der Abfassung von geschichtlichen Darstellungen war aber auch die Schrift, derer sich das Volk in seinem täglichen Leben und privaten Schriftverkehr bediente. Im 7. Jahrhundert vor Christi ersetzte sie die hieratische Schrift in den offiziellen Verlautbarungen. Seit dem Jahr 1.000 vor Christi war diese Sprache immer unverständlicher geworden, da einige ihrer Buchstaben die Bedeutung eingebüßt hatten. Keine Regierung aber liebt es, wenn die eigenen Bulletins vom Volk nicht mehr gelesen und befolgt werden können.

Als die Ägypter dann christianisiert wurden und unter anderem die Bibel ins Ägyptische übersetzt werden sollte, wechselte man endgültig in das griechische Alphabet über. Da aber die ägyptische Sprache Laute besaß, die im Griechischen nicht vorhanden waren, wurden sieben Buchstaben aus dem Alt-Ägyptischen übernommen. Doch mit der Übernahme des fremden Alphabets wurde die ägyptische endgültig zu einer anderen, der koptischen Sprache. Sie wird auch heute noch gesprochen, während die koptische Geschichte des Landes um 641 nach Christi mit der Eroberung durch arabische Heere endete.

Die Ägypter christlichen Glaubens aber überstanden alle heftigen Stürme, die über ihr Land hinweggingen, und waren über die Jahrhunderte immer kleine Händler und Kunsthandwerker, oftmals auch Verwaltungsbeamte in mittleren und höheren Diensten, gleich ob das Land von den Mameluken, den Osmanen oder den Engländern beherrscht wurde. Doch trotz langer Familientraditionen, die manchmal bis in das alte Ägypten zurückverfolgt werden können, spielten sie in der Politik ihres Landes seit dem 7. Jahrhundert nach Christi nie wieder eine bedeutende Rolle.

Auch wenn der ägyptischen Kultur gewisse düstere Aspekte zu eigen sind, die sie zum hervorragenden Hintergrund für cthulhuide Abenteuer macht, war es eine nicht nur tief religiöse, es war auch eine sehr sinnliche und lebensbejahende Kultur. So wurde Ägypten aufgrund seiner tiefen Religiosität sehr schnell zu einem Zentrum des frühen Christentums. Doch die Geschichte der christlichen Schule von Alexandria und einige Beinamen der Päpste deuten daraufhin, daß trotz aller asketischer, rigider christlicher Glaubenssätze dieser andere Teil ägyptischer Kultur sich auch im Christentum durchsetzte.

Die koptische Kirche hat von jeher einen eigenen Papst, der »Baba« genannt wird. Der erste, der überhaupt einen derartigen Titel trug, war ein gewisser Heraclas im Jahre 232. Dies war noch vor der heftigsten Christenverfolgung unter dem römischen Kaiser Diokletian im Jahre 284, dem über 800.000 Kopten zum Opfer fielen sowie hunderte von Kirchen und unzählige alte Büchersammlungen.

Auf Demetrius, auch »der Winzer« genannt, geht die Festsetzung des Osterfestes auf den Sonntag nach dem jüdischen Passah-Fest zurück, und dementsprechend wurden auch die übrigen Feiertage festgelegt. Als der römische Papst im Jahre 1582 die Zeitrechnung änderte, behielten die Kopten unverändert die gewohnte Festsetzung bei.

Ein Anthanasius, »der Apostelgleiche« bekämpfte erste christliche Abspaltungen und ließ in Jerusalem den Kopten eine Kirche bauen, und Kyrillios I. wurde kurzerhand im Beinamen zur »Säule der Religion«.

Die erste Gründung einer christlichen Universität in Alexandria führte sehr schnell zur Schließung der klassischen, »heidnischen« Schulen. Dennoch stand die christliche ihrer Vorgängerin wenig im Ruf nach. Hier wurde nicht nur zum ersten Mal eine christliche Theologie gelehrt, es wurden ebenso auch Medizin, Astronomie, Musik, Sprachen und Astrologie unterrichtet. Die Namen der Bücher jener frühen christlichen Philosophen im Orient deuten nicht nur eine im abendländischen Christentum nicht übliche Offenheit für weltliche Dinge an, sie bieten darüber hinaus genügend Raum, um weitere Geschichten aus dem Cthulhu-Mythos auf sie zurückzuführen.

So schrieb der Philosoph Athenagoras im Jahr 176 ein Buch gegen die Christenverfolgungen unter Aurelius. Eines seiner anderen Bücher versuchte zu beweisen,

daß die Auferstehung der Toten wissenschaftlich belegbar und vernunftmäßig nachzuvollziehen sei. Clemens Alexandrinus verteidigte die Philosophie gegen die Religion, ein gewisser Pantänus kommentierte alle biblischen Bücher und brach zu einer Missionsreise nach Indien auf. (Ob er wohl von dort jemals zurückkehrte?) Im Jahre 185 nach Christi betrieb der christliche Gelehrte Origines schon eine Art »Buchfabrik«, in der er angestellte Schreiber über 6.000 unterschiedliche Titel in seinem Namen verfassen ließ. Allerdings bleibt dabei zu beachten, daß eine derartige Schreibwerkstatt wohl keineswegs mit heutigen Verlagen zu vergleichen ist. Ein Schreiber brauchte manchmal Jahre, um einen Band fertig zu stellen. So dürfte die Anzahl der veröffentlichten Bücher wohl kaum sehr viel höher als die der Titel gelegen haben.

Hier noch einige weitere koptische Gelehrte, deren wohlklingende Namen sich unter dem Titel einer uralten, fast vergessenen Schrift sicher gut ausnehmen: Basilius der Große, Gregorius Thaumaturgos, und Johannes Chrysotomos

B. Klöster in der Wüste

Klöster entstanden in Ägypten an den einsamsten Plätzen, weitab von jeglicher Zivilisation, manchmal auch an Stellen, die zu den unwirtlichsten Orten der umliegenden Wüste gehörten. Zunächst waren sie nicht viel mehr als dürftige Schutzburgen, in die sich die asketischen Einsiedler vor den Verfolgungen durch die Wüstennomaden zurückzogen. Die Klöster bestanden daher zunächst meist nur aus einer Ansammlung ausgebauter Höhlen und dürftiger Hütten, die von einer Schutzmauer umgeben waren.

Erst in späteren Jahrhunderten wurden die Ansiedlungen zu festen Häusern ausgebaut, doch blieben sie von der Anlage her das, was sie von Anfang an gewesen waren: Eine Ansammlung willkürlich angelegter, strikt voneinander getrennter Bauten um eine Kapelle herum, errichtet von Männern, die sich nur der ständig drohenden Beduinenüberfälle wegen widerwillig zusammengeschlossen hatten. Dennoch erwiesen sich diese Ordensgemeinschaften als sehr zäh- und langlebig. Erst im letzten Jahrhundert wurden sie nach und nach aufgegeben. Insbesondere die weit abgelegenen Klöster in der westlichen, östlichen und Arabischen Wüste sind nunmehr weitgehend aufgegeben worden und werden nur noch hin und wieder von Pilgern aufgesucht, die dort Segen von ihren Schutzheiligen erhoffen. Von Bischöfen bestimmte Priester können dort noch Weihegottesdienste abhalten.

Eines der berühmtesten Klöster dieser Art ist das *Katharinenkloster* auf dem Berg Sinai. Obwohl dieses Kloster nur indirekt zu den Schauplätzen gehört, soll hier ein wenig darauf eingegangen werden, so daß der Spielleiter bei Bedarf darauf zurückgreifen kann. Das Kloster beruht auf einer römischen Gründung im dritten Jahrhundert und sollte zunächst ein Fluchtpunkt vor Verfolgungen für die Einsiedler sein, die in den Höhlen der umliegenden Gebirgswüste ihr Dasein fristeten. Daraus entstand später das Schutzbündnis des Katharinenordens. Der römische Kaiser Justinian baute das klägliche Anwesen zu einer großen Festung aus.

Da sich Mohammed selbst lange Zeit in dem Kloster aufhielt und so vor Verfolgungen Schutz fand, wurde es nicht wie viele anderer seiner Art von den Mohammedanern zerstört. Dem Kloster wurde in einem »Achtiname« genannten Schriftstück für ewige Zeiten die Religionsfreiheit zugesichert, was nicht nur von den Beduinenstämmen, sondern auch von den diversen Sultanen strikt beachtet wurde. Auch von Napoleon erhielt das Kloster 1798 einen Schutzbrief, in dem stand »... es freut mich, zu hören, daß weise und gebildete Männer in diesem Kloster leben, inmitten der Barbaren der Wüste«. In dem Kloster befindet sich auch heute noch eine Bibliothek von mehr als 3.000 Handschriften, welche allesamt von den Sinai-Mönchen selbst hergestellt wurden. Rund zwei Drittel sind davon in griechischer Sprache, der Rest in arabischer, slawischer und syrischer Sprache abgefaßt.

Weitere Klöster, die allerdings auch schon in den zwanziger Jahren weitgehend aufgegeben worden waren:

Vier Klöster im Wadi-an Natrum: Diese Klöster liegen in der westlichen Wüste an den Ufern eines weitgehend ausgetrockneten Salzsees zwischen Kairo und Alexandria. Hier sind die Schauplätze des Abenteuers angesiedelt.

Das *Kloster des heiligen Antonius:* Es liegt am Fuß des Quolzom-Berges.

Das *Kloster des heiligen Paul:* Es liegt zwei Tagesreisen vom roten Meer entfernt.

Das *Samuel-Kloster:* Es liegt auf den nördlichen Hängen des Qualamun-Berges, nahe Maghahagha.

Das *Moharraqua-Kloster:* Es ist bei der Stadt Assiut gelegen.

Fünf Nonnenklöster: Sie sind alle in den alten Stadtzentren Kairos angesiedelt.

Auch heute noch findet man darüber hinaus in den Berghöhlen der Wüsten Eremiten, die hier wie vor fast zweitausend Jahren ihr Gott geweihtes Leben führen. Nicht nur in diesem Modul könnten sie ideale Quellen an Legenden und verloren geglaubtem Wissen für jene sein, die den düsteren Spuren des Cthulhu-Mythos' folgen.

3. Spieldaten

Michel Gilsenan

Gilsenan ist kein übermächtiger Kultmagier, der nur unter Aufbietung aller Kräfte zu stoppen ist. Er wäre es geworden, wenn ihm nicht seine Ausgabe des »Vermächtnisses« gestohlen worden wäre, und er wird es werden, falls die Abenteurer seine Beschwörung nicht stoppen können. Bis dahin ist er ein zwar etwas derangierter, aber auch vollkommen durchschnittlicher und vielleicht sogar schwächlicher Mann, den die Charaktere durch einen wohlgezielten Schuß auszuschalten vermögen. Nur ist dies in zivilisierten Ländern eine etwas ungewöhnliche Praxis, die in Ägypten mit der Todesstrafe geahndet wird. Dennoch sollte der Spielleiter Gilsenan immer aus dem Hintergrund agieren lassen und die Gruppe durch zufällige Ereignisse ablenken, wenn sie sich auf seine Fersen geheftet haben. Direkt begegnen wird die Gruppe Gilsenan erst im letzten Kapitel, zu einem Zeitpunkt, wenn er die Beschwörung des Quachil Uttaus bereits in Gang gesetzt hat. Die hier angegebenen Werte beziehen sich auf diesen Zeitpunkt, wobei zu berücksichtigen ist, daß Gilsenan pro Runde W10 Trefferpunkte hinzugewinnt, bis er, ab einer Grenze von 300 Trefferpunkten, endgültig nicht mehr verletzbar ist. Die angegebenen Zaubersprüche stehen ihm aber auch schon zu früheren Zeiten zur Verfügung.

Michel Gilsenan

ST	KO	GR	GE	IN	ER	BI	MA	gS	T
11	9	13	12	13	12	18	22	0	44

Waffe	Attacke	Schaden
Knüppel	35%	W6
32er Revolver	32%	W8

Fertigkeiten: Ägyptisch schreiben & lesen 62, Hebräisch schreiben & lesen 10%, Anthropologie 34%, Archäologie 35%, Ägyptologie 65%, Bibliotheksnutzung 55%, Cthulhu-Mythos 15%, Geschichte 48%, Kreditwürdigkeit 25%, Linguistik 45%, Okkultismus 43%

Sprüche: *Bringt Unglück, Pakt des Uttaus, Todeszauber, Kontakt zu Sandbewohnern, Beschwöre/Binde Byakhee, Pulver des Ibn-Ghazi, Voorisches Zeichen*

Quachil Uttaus

(Großer Alter)

Im Kapitel »Hintergrund« dieses Abenteuers wird der Große Alte hinreichend beschrieben, daher an dieser Stelle nur ein Zitat aus der Geschichte »Der Zertreter des Staubes« von C.A. Smith:

»Vor Sebastian stand eine mumienhafte Gestalt, nicht größer als ein zweijähriges Kind, aber Jahrtausende alt. Der haarlose Schädel, das gesichtslose Antlitz, der ske-

lettdürre Hals, wiesen unzählige Falten und Runzeln auf. Der Körper glich einem monströsen Abortus, der niemals Atem schöpft.

Quachil Uttaus

ST	KO	GR	GE	IN	MA	T		R	BR
12	20	6	3	19	35	13		sp	sp

Waffe: Immer erfolgreiche Berührung. Das Ergebnis ist sofortiger Tod des Opfers. Alle Gegenstände und Personen in seiner Anwesenheit altern um mindestens 10 Jahre. Je mehr er sich nähert, desto stärker wird der Zerfall.

Rüstung: Gegen alle körperlichen und magischen Angriffe immun. Was ihn angreift, gleich ob Waffe oder Körperteil, zerfällt sofort zu Staub.

Zauber: Alle, die mit dem Leben, dem Tod, der Zeit und dem Altern zu tun haben, sowie viele weitere.

Verlust an gS: Der Anblick von Quachil Uttaus kostet W6/W20 Stabilitätspunkte.

Die spindelig hageren Arme mit ihren knöchern verwachsenen Fingern streckten sich gierig nach ihm! Beine und Füße des so zwergenhaften Tods waren vereint wie durch Mumienbinden, nicht fähig des kleinsten Schritts. Aufrecht und starr war das Horrorgebilde herniedergeschossen.«

Es sei noch einmal angemerkt, daß Quachil Uttaus, obwohl die Gruppe immer wieder auf Auswirkungen seiner Präsenz trifft, sich in keiner Weise für direkte Konfrontationen eignet. Diese würden mit dem sofortigen Tod der Gruppe enden. Begegnungen mit dem Großen Alten müssen immer indirekt bleiben.

Byakhee

Der Einfachheit halber haben alle Byakhee in diesem Abenteuer die gleichen

Byakhee

ST	KO	GR	GE	IN	MA	T		R	BR
17	11	17	14	11	11	15		2	20

Waffe	Attacke	Schaden
Bisse	35%	2W6 & Blutverlust
Klaue	35%	2W6

Bewegungsrate: Fliegend bewegen sich Byakhee mit einer Rate von 80.

Fertigkeiten: Horchen 50%, Verborgenes erkennen 50%

Verlust an gS: Der Anblick eines Byakhee kostet 1/W6 Stabilitätspunkte.

Werte. Wie im Text erwähnt, ziehen sich die Wesen sehr schnell zurück, wenn sie auf Widerstand stoßen. Ihre Anzahl sollte vom Spielleiter, je nach Stärke der Spielergruppe, variiert werden.

Sandbewohner

Auch diese Wesen sollen mehr eine atmosphärische denn eine direkte Bedrohung

Sandbewohner

ST	KO	GR	GE	IN	MA	T		R	BR
11	13	17	13	11	11	15		3	32

Waffe	Attacke	Schaden
Klaue	30%	W6+W4

Fertigkeiten: Schleichen 50%, Verbergen 60%, Verborgenes erkennen 50

Verlust an gS: Der Anblick eines Sandbewohners kostet 0/W6 Stabilitätspunkte.

darstellen. Der Spielleiter sollte, wie in Hitchcocks »Die Vögel«, zwar Unmengen dieser Kreaturen erscheinen lassen, die direkte Bedrohung aber sehr klein halten.

Corpus Horribilis

Worin weitere Dokumente des Schreckens die ägyptische Finsternis erhellen und mehr unsägliches Grauen ans Licht tritt. Der Spielleiter mag diese zusätzliechn Texte zu »Schlangentänzer«, »Die Gottkatze« und »Aus dem Staub der Zeit« nach eigenem Ermessen verwenden oder ignorieren.

Schlangentänzer

Die Totenstadt im Herzen der Zeit

von Vikos Tindalos

... in einer meiner vorherigen Betrachtungen widmete ich mich ganz der Stadt, die nicht aus Stein und nicht aus einem anderen Materiale ist, das die Menschheit kennet. Ich zeigte auf, daß dort, wo der allmächtige Gott nicht mehr hingelange, das Zuhause des schwarzen Stromes, des allumfassenden Chaos sei.

Doch wenn nun auch das Chaos per definitionem geistlos sein mag, da in dem anderen Falle ja nicht Chaos, sondern nur die Ordnung Gottes vorhanden sein könnte, ist es nicht seelenlos. Während nun ein gottgeschaffenes Wesen eine Seele in der Brust führet, das Weib gar ausschließlich von der Seele des Mannes genähret und gestärket wird, ist die Seele eines derart aus dem Chaos geborenen Wesens vielgestaltig und in seiner äußerlichen Form mannigfaltig. Dadurch erst wird es zum heimlichen Verführer, der düsteren, finsteren Verlockung, der selbst die wankelmütigeren unter unseren christlichen Gemeinden zuneigen.

Unter den heidnischen Göttern unserer Vorfahren befand sich ein Djehuti genannter Gott, mehr gefürchtet als geliebt, denn die heidnischen Götzendiener hielten ihn in seiner Schläue und Gelehrsamkeit für unüberbietbar. Er war der Schutzherr der Schreiber und Gelehrten. Doch wer ihm vertraute, verfiel der Düsternis und sah sich dem hilflosen Verderben ausgeliefert, das aus den Wassern des großen Flusses zu ihm nächtens in die Seele gekrochen kam. Zurück blieb nichts als Verwirrung, Unruhe und die Verheerung der Seele.

Diese Dinge aber sind es, die der große Dunkle in seiner toten Stadt liebt, denn nur wenn die Seelen der Menschen gebrochen sind, werden seine Kinder wieder erwachen können und die Erde erneut für sich erobern. Freilich haben sich die Zeiten geändert, und es ist nicht leicht für den vielgestaltigen Diener des schwarzen Golfes, die Seelen der Menschen erneut zu erreichen. Die Gottgläubigen wandten sich ab von den leichtfertigen, orgiastischen Ringelreihen der heidnischen Vorväter und ergaben sich willig der Zucht frommer Sitten und Gebräuche.

Ganz erfolglos ist das Werben des finsteren Königs, der von seinen Priestern auch Nyarlathotep, der dunkle Pharao, genannt wird, nicht. Denn dort, wo die Worte der Christen ungehört bleiben, drehen sich auch heute noch junge Frauen und Männer in orgiastischen Tänzen, benebelt von rauschhaften Dämpfen, wilder Fleischeslust und frivolen Spielen mit dem Tod, denn ihre gottlosen Priester freveln gegen die Gebote, in dem sie die trunken Dahintaumelnden dem Schlangenbisse aussetzen. Sie sagen, sie wollten den Lebenden in dieser Gefährdung den Wert ihres Lebens bedeuten, doch tun sie es in Wahrheit nur, um den Boten der dunklen, schlafenden Götter zu sich zu locken, der, derart gerufen, sich an den Seelen der Tanzenden erquickt (...)

(...) manche ihrer verwerflichen und Gott abholden Verführer trachten nach immer mehr des schwarzen Wissens, das schon gehütet wurde von den schlangenköpfigen Valusiern und anderen bösen, dunklen Dingen, die vor ihnen kamen. Doch da dieses fremdartige Wissen nicht für den menschlichen Geist bestimmt ist, ist es ihnen auch nicht bestimmt, das Herz dessen zu verstehen, was sie in den muffigen Grüften finden oder ihnen von denen, die sich durch die Erde wühlen, zugetragen wird.

So wenden sie sich an den dunklen Fürsten und seinen vielgestaltigen Boten, um von ihm sich erleuchten zu lassen. Doch da der düstere Bote sich von der Ekstase des Herzens nähret, muß der Bittende mit seinen Gesinnungsbrüdern die Schoten des unreifen Mohns kauen und mit seinen der dunklen Seite zugewandten Brüdern den Namen des Gerufenen skandieren. Dabei hat er auch die Silben zu vertauschen, so daß die Mittlere einmal am Anfang, dann wieder am Ende sei, während die Beginnende das Ende, dann die Mitte bilde. Der Anfang aber wandere über die Mitte zum Ende. Derart aber erleuchte der düstere Bote seine Anhänger durch die Nennung seines Namens (...)

(...) unter den vielen Dingen, die der düstere Gotteskönig seinen Kindern lehrt, ist ein schrecklicher Fluch, unter dem so mancher frühe Christ zu Tode kam. Kräftige, gesunde Seelen, eben noch heiter und voll Lebensmut, kümmern dahin und sind erfüllt von den Ängsten der Nacht. Dieses geschieht immer in den Nächten, in welcher der Mond, auf dem der Götterbote in seiner Paviangestalt haust, im vollen Glanze erscheint, denn nur dann hat der Götzendiener Macht über die Seelen der anderen, nur dann kann er zu einem kupfernen Spiegel greifen, den Namen seines Feindes hineinritzen und dieses Gebilde dann in den Fluten des Nils versenken, während er dazu unaufhörlich, mindestens aber 55 mal, murmelt:

»Nyatharo kalise ba hotri Iäh! dre gar maroi! ...«

Anmerkung

Das Buch kann in Nevilles Haus gefunden werden. Ebenso aber ist aber auch der Treffpunkt der Kultisten ein möglicher Fundort. Wer seine Spieler frühzeitig auf die richtige Spur bringen will, kann es auch den Besitztümern der Madame Blatansky zuordnen. Eine weitere mögliche Fundstelle wäre die Bibliothek des Heidelberger Institutes.

Text einer alten Papyrusrolle

Der du bist das Herz und Hirn der Weisen,
du, der kommt, wenn die Helle geht,
du, der aus dem Herzen des fernen Himmels kommst,
du, der du in vielen Zungen redest,

du, in dessen Namen unsere erhitzten Körper tanzen,
du, umgeben von der sanften Nacht.

Aller Augen sehen dich, Re, Bote der Götter,
entsprungen dem Herzen der Welt,
In meinem Herzen bist du,
Doch niemand ist sonst, der dich kennt,
nur ....., dein Sohn.

Ihm hast du Einsicht gegeben in deinen Plan, deine Macht
Die Welt ist in deiner Hand, wenn du es so willst.
Die jetzt schlafen, leben, wenn du es so willst.
Die jetzt leben, sterben, wenn du es so willst.
Denn du bist du selbst, und man lebt nur durch dich.

Anmerkung
Diesen alten magischen Ritus kann die Gruppe in dem Treffpunkt der Kultisten finden. Allerdings kann er nur wirksam werden, wenn er auf dem Höhepunkt einer berauschten, ekstatischen Orgie ausgesprochen wird.

Die Gottkatze

The Golden Bough
von Sir James Frazer

(...) wo nun sich auch die empirischen Wissenschaften mehr und mehr mit den geistigen Befindlichkeiten des Menschen beschäftigen, wird auch mehr und mehr von einzelnen ihrer Vertreter hin und wieder zugegeben, daß es in der Tat auch beim Menschen so etwas geben könne wie ein allgemeines Artenbewußtsein, eine Erinnerung an Dinge, die das einzelne Individuum nie erlebt haben kann und das auch nicht aus dem Erfahrungsbereich der Väter und deren Väter übernommen worden ist. Vielmehr scheinen im Unterbewußtsein eines einzelnen Menschen Dinge gespeichert zu sein, die auf den Erfahrungen aller Menschen beruhen und viel mehr sind als bloßer Instinkt.

Nun seien, so erklären die Vertreter der neu entstehenden Wissenschaften, derlei Dinge nicht direkt erfahrbar und für den einzelnen Menschen nur indirekt über den Traum zu erreichen. Die fremden Dinge aber, die sie dann erleben, seien es exotische Landstriche, seien es Wesen der Mythologie wie Drachen mancherlei Art, wären nicht viel mehr als Symbole für die Bedürfnisse des Menschen.

Einem derart eingeschränkten und nur auf den Menschen ausgerichteten Egozentrismus können wir uns allerdings nicht anschließen. Vielmehr sind wir zum einen der Überzeugung, daß jene verlorengeglaubten Symbole konkrete Erfahrungen darstellen, und zwar aus Zeiten, wo die Bereiche der Unwirklichkeit in den Geistern der Menschen längst nicht so getrennt war vom Rest der Welt, wie es heutzutage der Fall ist. Denn das Bewußtsein bestimmt das Sein, und wir betonen dies zu einer Zeit, in der gegenteilige Lehren aus vielleicht nicht völlig unverständlichen Gründen immer mehr Anhänger gewinnen.

Nicht zuletzt ist jene enge Verbindung zwischen den erwähnten Bereichen das, was wir als echte Religiosität bezeichnen wollen, und die Zutritt verschafft zu jenen Dingen und Wesenheiten, die von den verschiedenen Generationen und den vielfältigen Kulturen höchst unterschiedlich als göttliche Wesen gesehen wurden.

So ist der Traum also letztendlich auch eine Verbindung zu einem Sein, das in der persönlichen Definition erst zu einem Gott erhoben wird.

Doch wo steht geschrieben, daß diese Wesenheiten per se den Menschen gegenüber freundlich eingestellt sein werden? Wo steht es, daß jene Götter überhaupt ein Interesse an der Menschheit haben? Ist es nicht möglich, ja sogar wahrscheinlich, daß es kosmische Kräfte und Dinge sind, die sich weit über unser Verstehen hinwegheben?

Letztlich zeichnet sich nicht nur in der menschlichen Geschichte und Mythologie das Vorhandensein und Wirken derartiger Kräfte ab, es gibt genügend düstere, abseitige und doch höchst lebendige Gemeinschaften, die wir aus vielfältigen Motiven heraus nicht akzeptieren.

Auch mag es sein, daß jene Weltgegenden, in denen die Grenzen zwischen erlebter Realität und Nicht-Realität beinahe aufgehoben sind, völlig aus dem allgemeinen Bewußtsein verschwinden, eben weil im allgemeinen die Sichtweise eines Menschen sehr eingeschränkt und einseitig ausgerichtet ist.

So stoßen wir nur noch in einigen wenigen, verstümmelten und fast vergessenen Legenden, wie sie nur noch in ihrerseits fast vergessenen und oftmals als obskur angesehenen Bänden wie den Zanthu-Tafeln oder den Sieben kryptischen Büchern von Hsan vorgefunden werden, auf Berichte über eigenartige Bereiche wie das Lande Mnar oder die Ebenen von Leng, bewohnt von Wesen aus grauer Vorzeit, beschützt von älteren Dingen hinter den Mauern des Schlafs.

Doch gibt es viele Hinweise darauf, daß eben auch sie einstmals zur Realität der Menschen gehörten, sie so real waren wie London, New York oder Paris in heutiger Zeit. Was zog sie also in den Bereich des Nicht-Bewußten, in den Bereich des Traums, in die Nicht-Realität? Waren es jene erwähnten, in ihrem Eigennutz uns unverständliche Wesenheiten, die wir darob als Götter bezeichnen?

Zu einem Zweiten sehen wir uns aber in dem täglichen Leben dirigiert auch von den aus dem Traum geborenen Kräften, für die wir wiederum nur mythologische Bezeichnungen haben. Beruht doch die neuartige Wissenschaft vom Menschen, die Psychologie, auf der mythischen Figur der Psyche. Und wenn es nun ähnliches über den Schlaf gäbe, über die Kraft des Traumes, um daraus entstehende indirekte Beeinflussungen, die wir aufgrund unseres Bewußtseins nicht wahrnehmen können und wollen, gäbe es also eine Kraft, die wir infolge unseres mangelhaften Verständnisses Gott und Hypnos nennen, was würde eine derartig göttliche Kraft mit der Menschheit anstellen wollen? (...)

(...) in den verschiedensten, nur bruchstückhaft überlieferten und in uns leider oftmals unverständlich bleibenden Wortbilder gekleideten Hymnen verschiedener ägyptischer Dynastien deuten sich hin und wieder auch Eingriffe der Traumbereiche in den Alltag an. Es scheint so, als hätte es sogar gewisse religiöse Gegenstände gegeben, die diese wenig segensreichen Auswirkungen mildern, wenn nicht sogar ganz aufheben sollten. Aus weißem Stein gefertigt, bestanden diese, so erscheint es uns, aus versteinertem, opalgleichen Holz, welches eben aus jener Materie geformt war, die aus den Träumen stammt. Nun schien dies allerdings eine recht zweischneidige Sache zu sein, denn die jeweiligen Priester wagten sie nur unter dreimaligen Wiederholen einer Beschwörung zu benutzen, wie sie uns so überliefert wird:

»Allein dir vertrauen wir, Herrin über Ulthars Generäle, dir, der unseres Volkes Männer die Flöten blasen, wo die Boote landen, dir, der unseres Volkes Frauen dich durch lautes Rufen erhöhen, wo die Boote landen, und träumen von den dir heiligen Dingen im Lande Thraa.«

Anmerkung
Das Buch kann neben den übrigen Bänden in der Bücherei des Doktor Karmaletis zu finden sein, ist aber auch ein bis auf die fiktive Passage tatsächlich existierendes Standardwerk esoterischer Literatur, welches in jeder Bibliothek einer theologischen Fakultät registriert sein dürfte.

Nameless Cults
von Friedrich Wilhelm von Junzt

(...) auch die stolzen Tempel der großen Katze, Ulthars Herrscherin, sind nun längst schon in Trümmer gesunken und allenfalls vorhanden hinter den Wänden des Schlafs. Angelegentlich einer längeren Reise, die der Chronist im Herbst des Jahres 1810 unternahm, um in den alten Stadt-

teilen der mamelukischen Weltstadt gewissen Hinweisen in raren koptischen Handschriften zu folgen, besuchte er auch das kleine Städtchen El-Zagazig, in dessen Nähe die Tempel Per-Bastets liegen und ein traurig Zeugnis davon abliefern, was die Zeit und die Mißachtung auch mit den Bauwerken inbrünstigsten Glaubens anstellen.

Sehr schnell mußte der Chronist allerdings erkennen, daß ihn seine europäische Bildung und der damit einhergehende Standesdünkel ihn erneut in seinen Annahmen in die Irre geführt hatte und daß, was so endgültig vergangen schien, nichts weiter war als Schein, unter dem sich noch längst nicht Vergessenes höchst lebendig verbarg. So machte man ihn, als man sich seiner Ehrbarkeit und Integrität versichert hatte, mit einer jungen Frau bekannt, die sich Seloda nannte und ihn den tieferen Sinn jener Riten lehrte, wie sie in der Antike schon von Herodot aufgezeichnet wurden.

Wenn er auch in einer späteren Schrift auf seine direkten Begegnungen mit den älteren Dingen, die auf Azathoths Geheiß die Welten sich untertan machen, eingehen und dann auch auf die Bubastis genannt werdende näher eingehen wird, möchte er sich an dieser Stelle ausschweigen. Es sei nur erwähnt, daß auch er die Flöten aus der Stadt Thraa blies, daß er ebenfalls in einem jener Boote saß, die unter grünen Segeln den Ai hinuntertrieben, bis er inmitten der Katzen der Göttin gegenüberstand. Seloda war es schließlich auch, die ihm von den drei Wächtern erzählte. In der Zeit der frühen Könige seien sie, die Kahrama, Barq und Yaemig genannt werden, auf Befehl ihrer Generäle gekommen, um eingesperrt zu werden in fleischlichen Körpern, die ihrem wilden Geist und ihrer animalischen Kraft entsprach. Sie waren gekommen, um Majher-peris zu strafen, einen ehemaligen Diener der Göttin, dessen Geist aber von dem bösartigen Gott des Traumes infiziert worden war und der nun sich abwandte und Bubastis verhöhnte.

Doch obwohl ihre fleischlichen Körper von Maj-her-peris getötet wurden in den Kämpfen mit ihm, leben die Geister der drei ewig. So schworen sie sich, ewig über den nunmehr gefesselten und ohnmächtigen Abtrünnigen zu wachen, auf daß er niemals erreiche die Länder im Westen und er nicht lebe und nicht sterbe und elendiglich verdorre bis das Ende der Zeit gekommen sei. Dieser Schwur aber sollte gelten, selbst wenn sie getrennt voneinander würden, denn so, wie sie spürten, wenn Maj-her-peris sich aus den Fesseln befreite, spürten sie ebenso, wo sie einander finden könnten, wenn der Ruf der Katze ertöne. Dann aber erschienen sie in ihrer wahren Gestalt, um endgültig das für immer der Verdammnis preiszugeben, was von dem hohnlachenden Verräter übrig geblieben sei (...)

(...) Seloda war nicht nur eine treue Priesterin der katzenhaften Göttin, sie war auch eine geduldige Lehrmeisterin in den Liebeskünsten und anderen Dingen, die dem Chronisten noch mehr als einmal sehr nützlich sein würden. So zeigte sie ihm, wie er seine Habseligkeiten gegen Zugriffe aus dem Reich der Magie schützen könne, indem er mit einem aus Katzenhaar gefertigten Pinsel ein Signum an versteckter Stelle anbringe, welches selbst nicht größer als eine Fingerspanne sein dürfe. Die Zubereitung der dafür nötigen Tinte freilich benötigte ebensoviel Zeit wie das anbringen des Signums selbst. Geduld ist also vonnöten.

Die Tinte besteht aus frischem Stierblut, wenn möglich dem eines schwarzen Stiers. Selbiges aber muß angedicket sein mit dem Mehl aus jenem Steine, wie er hin und wieder vom Himmel herniederfällt.

Solcherart aber war das angegebene Zeichen, dessen Linien zehnfach aufgetragen werden sollten:

(...) es geschah aber noch in jenen Tagen, in denen sich der Chronist in Selastis aufhielt. Eines Morgens brachten zwei Brüder, Selim und Ibrahim, einen gefesselten und geknebelten Mann zu Seloda, den sie als ihren Bruder bezeichneten und der reumütig bekannte, seiner schönen Nichte erst Gewalt angetan und sie dann erwürgt dem Nil überlassen zu haben. Nun war aber jene junge Frau eine von denen, auf die seit Generationen die Bürde einer kommenden Priesterin der Bubastis lastete. Auch gab der Mann weinend zu, sich allzu häufig drogenumnebelter Sinnengenüsse hingegeben zu haben. Als zudem sein Körper anzeigte, daß die dunklere Seite des Traumes von diesem Unglückseligen Besitz ergriffen haben könnte, beschloß man, ihn von jenem unseligen Geiste zu befreien. Dazu schloß man ihn ein in einem lichtlosen Raum, in dem er drei Tage und drei Nächte ohne Wasser und ohne Brot auskommen mußte. In den Abendstunden aber schnitzte man Tag für Tag eine Flöte aus jenem versteinerten Holz, das auch sonst sehr nützlich sein kann, aber nur in den Träumen vorkommt. Auch glichen die Flöten denen, die der Chronist einst selbst geblasen hatte, als er den Fluß entlangtrieb (...)

(...) als er aber nun drei Tage in der Dunkelheit gedarbt hatte, holte man ihn am Abend des vierten Tages aus der verschlossen gehaltenen Kammer heraus, während er, nicht bei Sinnen, schreiend und keifend um sich schlug. Es waren fünf ausgewachsene Männer nötig, um ihn zu bändigen und an das aus Holz errichtete Ankh-Zeichen zu binden, daß die Adepten inmitten des Dorfes errichtet hatten. Währenddessen aber bliesen andere auf den zuvor angefertigten Holzflöten wahrhaft infernalische Melodien in einer Art, wie sie auch der Chronist in den Jahren seiner langen Wanderschaft selten vernommen hatte. Danach trat Seloda mit einem Schmuckstück in der Form einer Katze an ihn heran, ritzte ihm damit die Haut, bis Blut floß, rieb mit Salz vermischten Sand in die Wunden und intonierte eine Stelle aus dem Totenbuch, die sich jedoch erheblich von den Stellen unterschied, die der Chronist im Laufe seiner gewissenhaften Forschungen bisher studiert hatte. Dieses aber war, was Seloda sang:

»Ich habe den Katzen kein Leid zugebracht.
Ich habe die Gerechtigkeit nicht durch Ungerechtigkeit ersetzt.
Ich habe mich von dem Bösen in den Träumen ferngehalten.
Ich habe keine Verbrechen gegen dich begangen.
Ich habe keine von dir verabscheute Tat vollbracht.
Ich habe kein Mensch noch Tier leiden lassen.
Noch habe ich zugelassen, daß Mensch und Tier von einem Diener mißhandelt wurden.
Dir zu Ehren ertönen die Pfeifen seit Jahrtausenden.
Dir zu Ehren besitzt mich kein Mann.
Hilf mir jetzt in deiner Kraft
die ich brauche gegen deinen Feind.«

Dies wiederholte Seloda bis die mitternächtliche Stunde nahte. Daraufhin brach der von dem Gott des Schlafes Besessene zusammen, nur um am nächsten Morgen ohne Erinnerung an das aufzuwachen, was er in der letzten Zeit getan hatte und was mit ihm geschehen war (...)

Anmerkung

Das Buch ist jenes, welches in der Bibliothek des Doktor Karmaletis steht. Wenn die Charaktere diese Version der »Unaussprechlichen Kulte« besitzen, werden sie da auf diese Stelle stoßen.

True Magick

von Theophilus Wenn

(...) der Schlaf aber sei, so bemerkt es auch Al-Azif in seinen Schriften, die Macht, die uns am ehesten zugänglich und am unverfänglichsten ist. Denn jetzt, wo in den großen Metropolen sich byzanthinischer Prunk und überhebliche Selbstgefäl-

ligkeit verbreitet, wo sich in Rom eitle Kardinäle um die Macht zanken und ganz wie nebenbei alle jene Wissenssucher mit Feuer und Schwert verfolgen, die uns gefährlich sein könnten, eben weil sie nicht wie wir den Herren, die da in ihren verschlossenen Grüften ruhen, dienen und ihre Wiederkehr vorbereiten, ist die Verwirrung groß genug, um wahre Magie zu verbergen.

Du weißt, daß ich dich in den verschiedenen vorhergehenden Episteln darin unterwies, wie Nutzen aus dem Wissen des Träumenden in R'lyeh zu ziehen sei, wie du Nyogthas dunkles Wollen dir zunutze machen könntest und wie du nicht nur seine Diener, sondern auch alle 999 Gestalten des schwarzen Prinzen Nyarlathotep zu Hilfe rufen könntest.

Doch so mächtig jene Magie auch ist, sie gleicht einem stumpfen, wenn auch gewaltigem Schwert, welches oftmals nur die großen Dinge zu lösen vermag und sich darüber hinaus auch gegen dich selbst wendet, wenn du nicht vorsichtig genug bist. Auch lasse dir gesagt sein, daß der bösartigste und hinterhältigste Feind des Menschen er selbst ist. So will ich dich nun darin unterweisen, wie du Magie einem Weberschiffchen gleich verwenden kannst, das unbemerkt von deinen Feinden jenes Netz errichtet, welches sie in das Verderben stürzen wird.

Wisse dazu, daß jenseits der Barriere unserer Träume ein Land existiert, welches entstand aus den Sehnsüchten und dem Wollen der Menschen vor dir, aber welches darüber hinaus enthält viel dunklere Träume von Wesen, wie du sie bisher nie sahst und in dieser Wachen Welt nie sehen wirst. Diese Welt gleicht der unseren, nur daß die Festungen noch nicht ganz so hoch, die Kirchen klein und ihrer Bedeutung gemäß sind und weder Kaiser noch Könige in unserer heutigen Art dort existieren. Dafür sind die Farben dort mehr erfüllt von Licht und Schatten, als es je ein noch so heller Sommertag in Englands Auen zustande bringen könnte, und die Dinge, denen du begegnest, sind die, die in den Geschichten der Alten zum Leben erwachten.

Dieses Land aber wird beschützt von Wächtern vielerlei Art, und die mächtigsten unter ihnen sind jene, die den ewigen Verführer, den schwarzen Prinzen, Ägyptens Nyarlathotep, ihren Vater nennen und gleich ihm in vielfältiger Art den Herrn im schwarzen Golf N'Kays preisen. Unter ihnen bewegt sich Hypnos, der Gott des Schlafs, und er wandelt entlang der Bahnen, die die wache von der schlafenden Welt trennen. Und weil das so ist und er weder zu der einen noch der anderen Welt gehört, ist er von ungeheurer Sehnsucht und ungeheurer Macht. Denn nichts wünscht er sich sehnlicher, als hinüber zu treten in die eine oder andere Welt, die dann ganz sein werden soll, und nirgendwo ist ein Mensch schwächer als zu jener Zeit, wenn er diese Grenze übertreten will. So wirst du denn, dienst du ihm, seine Macht mit ihm teilen, und du wirst in den Geistern der nichtsahnenden Menschen wohnen, du wirst an ihrem lächerlichem Wollen und Streben teilhaben, und du wirst sie so lenken, wie es deinen Wünschen entspricht. Das, mein Freund, ist ein Teil wahrer Magie (...)

Anmerkung
Das Buch steht zwischen anderen in der Bibliothek des Doktor Karmaletis. Sofern es nicht schon in dem Besitz der Gruppe ist, sollten sie es dann auch nur durch diese Person erhalten können.

Ode an einen Gott
anonym

(...) denn gebunden an dich wurde ich
der weiße Opal.
Gebunden in den Schmerzen lustvoller
Agonie,
gefesselt von Begierden, die deine sind,
gefesselt von unendlichem Verlangen,
Gott zu sein,
diene träumend ich nur dir
und ich bin dein Bote,
der Assassine deines Willens
wenn ich hinuntertreibe
inmitten Schalmeienlärms
während die Frauen lästern an den Ufern
und die aufgeblähten Segel in Grün
die Segel der Katze
erfüllt von den Winden des Ai
und ich, erfüllt von dir
inmitten lärmender Menschen unter
Ulthars Generälen
bin ich nicht mehr als das Werkzeug
welches immer dein sein wird
als Rache
träumend von dir
und die Mauern werden fallen
die Mauern des stolzen Thraa.
Die Mauern, die die Katze um sich zog
denn sie wußte nicht
daß ich träumte von dir
und ihren Spuren folgte
in einer eisigen, blauumnachteten Welt
umgeben von getigerten Körpern
dem Ziel rächender Träume
Träume von dir
und ich werde sie nehmend stehlen
nehmend zerbrechen
schwarzpolierte Flöten
in der sonnendurchglühten Stadt
denn ich diene träumend nur dir
und das ewige Licht der goldenen Lampe
brennend in dem blauen Dom
dem Dom, der die Welt ist
wird erlöschen unter meinen tötenden
Händen
die erfüllen Träume von dir
und dann, wenn düstre Mauern erwachsen
düstere Mauern in einem spiegelglatten
See
und das große Tier nichts ahnt
nicht sieht deinen träumenden Geist in mir
bricht der Hals der dunklen Frau
zerbricht ihr Gesicht unter dunklen Küssen
zerbrechen die hochfahrenden Mauern ihrer Tempel
unter dem Sturm deiner Träume
die du mir auferlegtest
als Rache an ihr
da ich nur träumend der Gott bin (...)

(...) so nahm ich sie auf, lavendelfarbene
Kugeln
Kugeln aus eingefärbten Ton
zerbiß sie und blies sie ihr entgegen
und lavendelfarbene Kugeln
verbrannten ihr Herz (...)

Anmerkung
Auch dieser Band sollte ausschließlich in der Bibliothek des Dr. Karmaletis aufzufinden sein.

Aus dem Staub der Zeiten

Das Vermächnis des Carnamagos

(...) den Magiern der Vorzeit war Er bekannt als der Quachil Uttaus. Nur selten tritt Er hervor: thronet in Finsternissen maßloser Zeiten und Räume, jenseits des äußersten Ringes. Schreckensgeladen das Wort, so ihn herbeiruft - mag es auch nimmer gesprochen sein, oder nur in Gedanken: Denn der Quachil Uttaus ist aller Verderbnis letzte. Der Augenblick seiner Heraufkunft kommt dem Vorüberzug vieler Zeitalter gleich: Nicht das Fleisch noch der Stein halten stand Seinem Schritt. Sondern zerfallen darunter, zerstäuben zu Nichts. Solches ist Ursach für Seinen anderen, den späteren Namen: Zertreter des Staubes zu sein. Und mag er auch erscheinen wie der Bruder des schwarzen Herzens, mag Er nicht viel mehr sein als ein Spiegelbild seiner Seele, der da thronet im Herzen N'Kays: So wird er doch gefürchtet von seinen ihm verwandten Dingen, und auch Sein Schatten zerstäubt im Nichts, sobald Er seinen Blick auf ihn richtet.

Die Zeiten sind Sand in seinen Fingern, und die Schöpfung der Sterne und Welten kreist in Agonie, sobald Er erscheint. Nichts wird ihn halten in morschenden Zeiten, sobald ein Leichtfertiger entfernt das Zeichen, in dem Chenti-Ameniu, der erste unter den Bewohnern des Westreichs, Ihn band. Drum sei verflucht hochfahrende Neugier, die jene Fesseln löset und die Bewohner des stromdurchfluteten Tales anheimgibt dem Ansturm der Jahre, bis auch die Erinnerung an sie zerkrümelt in gieriger Hand. Sei verflucht, wer sich

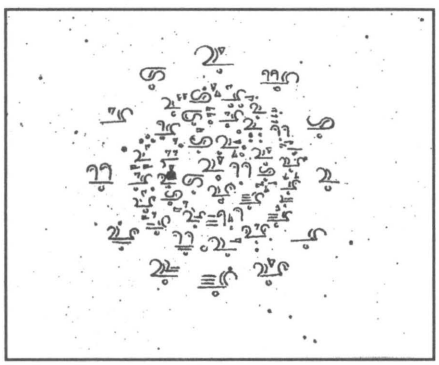
hingibt den Verlockungen, wer erhört Seine süßen Worte, wer glaubt Seinen Versprechungen kosmischer Macht. Sei verflucht, wer leben will in ewiglichen Zeiten, während unter Seinen Blicken stolze, befestigte Städte zerbersten in staubigem Licht. Denn wahrhaft ist er ein Bruder des dunklen Königs in Seinem Locken, und wer Sein Wort nimmt, verliert, verliert noch in diesem Moment. Wer weiß schon die Namen der Völker und Städte, wer kennt noch die Orte, an denen sie lagen, wer nennt die Namen verlorener Sucher, die schon vergingen unter seinen gebundenen Schritten, noch ehe die Hand eines Schreibers die Linien ihrer Namen trieb in den Stein?

Aber Ihm, dem nicht fremd ist menschliches Verlangen, Er, der da wartet mit den Augen in den Jahrtausenden, Er, der da ist in einem Haus auf dem silbernen Mond, Er, der Beherrscher unendlicher Zeiten, Er mit der Seele, die sich nährt von dem Tanz der Götter im Herzen N'Kays, Er mit dem geraubten Wissen zerstörter Hoffnungen und enttäuschter Träume, Er, der nie sein wird und immer nur gewesen ist, Dessen Hunger unerbittlich, und Dessen Seele nur ist ein Spiegel unendlicher Vergängnis, Er ist unendlich geduldig, schläft und schläft nicht, denn er weiß, daß er wiederkommen wird. Erscheinen wird er dann am Himmel über den berstenden Gemäuern, der mitleidlose Stern in eiskaltem Licht. Der Stern, gelegen hinter den zählbaren Zeiten, er ereilt seine Opfer in pfeilschnellen Strahlen. Und herniederkommen wird dann Er auf den totenbleichen Bahnen, er, der für immer Quachil Uttaus ist

(...) Ob auch der Quachil Uttaus nur selten hervortritt: So ist genugsam bezeuget, daß Sein Erscheinen nicht immer des Runenspruches bedarf, noch des Vollzugs der Drudenfigur. So sei denn gesagt: Der da für sich, in der Stille seines Gemachs, die allhier gegebene Formula lieset, ist in großer Gefahr, sobald er im Herzen, offen oder verdeckt, Begehr hegt nach Tod und Vernichtung: Ihn könnte berühren Quachil Uttaus auf eine Art, welche den Leib zu Staub macht auf ewig und aus der Seel einen zergehenden Dunst. Dennoch lockt er, Herr vergehender Zeiten, mit nimmermehr endendem Leben. Kein ernsthafter Erforscher magischer *Dinge wäre so dreist, anzurufen* diesen entsetzlichen Geist. Wer dies aber täte, hätte Sorge zu tragen für jene Formula, geschrieben mit seinem Blute auf der gegerbten Haut eines Esels, da nur so er verdecke Träume vom Tod:

Auch hüte er sich vor den Gedanken an jene Formula, wie sie hierunten genannt sei, auch sorge er auch dafür, daß niemand Kenntnis nähme von jenen Worten, die ihn, den Rufer, eingehen lassen ins zerstaubende Verderben. Denn dies sind die Worte, die nicht gesprochen sein dürfen, wenn sich nähert der Zertreter des Staubs: EXKLOPIOS QUACHIL UTTAUS. Seine Heraufkunft aber ist zu merken an diesem: Seines Beschwörers Gestalt, als bisweilen auch seiner nächsten Gefährten, wird von großem Alter befallen. Und sein Obdach und was er berührt, zermorschet alsbald und vergehet zu Staube, noch vor der schuldigen Frist (...)

(...) unter den Dingen aber, die dem Studierenden magischer Künste gleichermaßen nützlich wie schädlich sind, da sie für ihn, aber auch gegen ihn arbeiten können, ist ein Zeichen, das Barzai, der Weise, entwarf, bevor er anheimfiel dem staubenden Verderben. So nahm er eine Tafel weißen Steines, dünn wie das in Wassern wachsende Gras, kochte in unlackiertem tönernen Gefäß eine Tinte aus der Asche der Nûm, dem Safte der Tût und heiligem Katzenblute, worauf er beschriebe die dünne Platte mit einem Pinsel aus seinen Haaren. Doch achte er darauf, daß die Zeichen korrekt seien, und nehme er sich Zeit, denn nur so entsteht, was er sich wünschet: daß sein Gegner lebendig erstarre und nicht erheben könne den Arm oder seinen Geist gegen ihn. So aber sei die Anordnung der Zeichen, die vonnöten gehalten wird:



Beabsichtigt dann der Kundige, dies anzuwenden, zerbreche er die Tafel vor den Augen seines Feindes (...)

Anmerkung

Das Buch sollte für die recherchierende Gruppe ausschließlich in den Wüstenklöstern erreichbar sein, damit also erst im fortgeschrittenen Stadium des Spiels eingeführt werden.

(Dieser Text entstand unter Verwendung der Originalpassagen von C.A. Smith in »Der Zertreter des Staubes«)

Das Kagwamon K'Thaat
von Adolphus Clesteros

(...) wie aber, fragst du nun, der neu in unserer brüderlichen Gemeinschaft ist, kann ich mich einsetzen für jene, die da verborgen liegen hinter den zauberischen Siegeln, bis sie zurückkehren, um ihre angestammten Plätze im Namen des schwarzen Sultans und seiner 999-fachen Seele, des kriechenden Chaos, einzunehmen? Ich sage dir, wir sind schwach, das ist nicht gut, aber dies ist auch unsere Stärke. Denn die Schwachen sind mächtig, wenn sie geschickt und klug sind, und die Starken sind schwach, wenn sie vertrauensselig und dumm sind.

Auch denke daran, daß auch sie noch immer da sind, um uns in unseren Zielen zu unterstützen, die großen Wühler in der Tiefe. An anderer Stelle zeigte ich dir schon, wie unsere Gemeinschaft das rote Zeichen Shudde M'ells auf seine Feinde zu deren Verderben herabberuft. Doch haben wir, obwohl wir nur klein in der Zahl sind, Kraft genug, um alleine unsere Wege zu gehen. Sei dazu ein Chamäleon. Suche die Freundschaft der Mächtigen. Sei ihre rechte Hand. Ermutige sie zu Intrigen, aber nur, wenn es sie gleichzeitig schwächt. Sei ihr brüderlicher Freund oder ihre schwesterliche Freundin, lasse dich aber nicht ein auf amouröse Abenteuer, damit deine Wohltäter nicht Anlaß zur Eifersucht auf dich haben. Sei ihr hilfreicher Informant, bis sie das Bild der Welt ausschließlich aus deinen Augen sehen. Wenn sie dann derart von dir abhängen, dann zeige dein wahres Gesicht. Siehe, die Mächtigen werden stürzen, während du erneut in der Dunkelheit verschwindest, die dich schützt, wo du wartest, bis die endgültige Zeit gekommen ist.

Aber ich erkenne, ich werde es dir exemplifizieren müssen. Siehe, da war einst eine hübsch anzusehende Tochter eines unbedeutenden syrischen Stadtfürsten in einer ebenso unbedeutenden Stadt, die nunmehr ohnehin verschwunden ist unter den Pflugscharen der Eroberer und deren Boden mit Salz vergiftet ist. Wie es so üblich war in jener Zeit, drängte es auch diesen Fürsten dazu, Einfluß zu nehmen auf den ägyptischen König in Theben, und so gab er seine Tochter als Gabe. Und wer riet ihm dazu? Ich, der treue Diplomat. Die Tochter war intelligent, gelangweilt und todunglücklich. Sie brauchte einen väterlichen Freund. Wer ging mit ihr mit? Ich, ihr langjähriger Lehrer. Sie war ehrgeizig, gelehrt und nur eine unter 200 Nebenfrauen. Wer machte sie zur Priesterin und führte sie auf die Spuren jenes unglaublichen äußeren Gottes, der da Quachil Uttaus genannt wurde? Wer erwähnte ihr gegenüber die Vorzüge der Unsterblichkeit? Ich, der ich ihr berichten konnte aus unzähligen Jahrhunderten. Wer machte den eben-

so ehrgeizigen und klugen, doch gleichzeitig naiven jungen König auf die Vorzüge dieser Frau aufmerksam, wer bestätigte ihn in seiner Abscheu vor der Macht der Priester? Ich, der langjährige Berater und Feldherr gegen die Hyksos. Wer führte die verhaßten und unmäßig widerwärtigen Morde für Baketkvachyl, die neue Priesterin des Uttaus, durch? Ich, der stets bereite Assassine. Wer aber informierte die Priesterschaft des Landes am großen Strom über das widerwärtige Treiben und die verruchten magischen Experimente der königlichen Fremden? Ich, der ägyptische Priester am Hof, der es nicht ertragen konnte, wie alle traditionellen Werte durch eine zur Königin erhobenen Sklavin zerstört und beschmutzt wurde. Und wie kam es wohl, daß der König starb, gerade als die Königin auf dem Höhepunkt ihrer heimlichen Macht unsterblich wie ich sein wollte? Wer war es wohl, der in dem prächtigen Tempel die verbotenen Worte aussprach, so daß die hoffärtige Sklavin in den Staub getreten wurde und der großartige Tempel unter dem Atem des Uttaus zermorschte? (...)

(...) solltest du es für nützlich erachten, deinem von dir abhängigen Wohltäter auch als infamer Mörder zu dienen, so solltest du ohne zu Zögern oder jegliche Bedenken dazu bereit sein, es sei denn, dein Gegenüber rechne mit derartigem moralischen Zögern. Erledige die Aufgabe in höchst niederträchtiger und infamer Weise, denn sei dir sicher, diese Tat wird auf deinen Gönner zurückfallen, sobald du dich der anderen Seite offenbarst. Doch mag es wiederum auch sein, daß es deinen Plänen eher nütze, wenn der Tod des Anderen eher als Unfall erscheine. So zeige ich dir hierin, wie du die Kraft des Uttaus zu dir rufen kannst, ohne ihn direkt herbei zu rufen, denn dies wäre schädlich und dir sehr gefährlich. Eigene dir also an einen persönlichen Teil seines Körpers, einen ausgefallenen Zahn, den Nagel einer Zehe, ein Stück Haut, ein wenig Blut oder auch andere Dinge seiner Körperlichkeit. Vermische es mit dem frischen Harz des Weihrauches und presse die Melasse in den ausgehöhlten Ring eines Papyrusschaftes. Dies ist gleich einem Talisman, worin du mit einem brennenden Stabe auch noch dieses Zeichen ritzen solltest:

Nun trage ihn ständig bei dir, diesen Talisman, und wenn du dein auserwähltes Opfer erspähst, rufe: »Quachil Uttaus, seltre ka bes moqui a T'el«. Dann zertrete deinen kleinen Gegenstand am Boden, und du wirst sehen, wie sich das Glück, welches dein Opfer haben zu glaubte, unversehens verwandelt in tragisches Geschick (...)

Anmerkung

Das Buch werden die Charaktere in der Wohnung Gilsenans finden, wobei gleichzeitig ein einzelner Bogen eingelegt ist, auf dem einige der Symbole in ihrer Herkunft erklärt werden. Damit erhalten jene, die linguistisch bewandert sind, eine zusätzliche Übersetzungschance von 5%. Auch auf dem Basar der Bücher in der Kairoer Innenstadt könnte eine Ausgabe dieses Mythos-Buches aufzufinden sein, dann jedoch ohne zusätzliche Übersetzungshilfen.

Angaben zu den Büchern

Die Totenstadt im Herzen der Zeit

von Vikos Tindalos. In altgriechischer Sprache. 3. Jahrhundert nach Christi. +4% Mythoswissen, -W8 gS. In diesem Auszug sind zwei Zauber enthalten: *Gesang des Thoth* und *Fluch des Azathoth*. Beide werden in *H.P. Lovecrafts Cthulhu - Das Rollenspiel* beschrieben.

Text einer alten Papyrusrolle

Herkunft und Verfasser unbekannt, etwa zur Zeit des Mittleren Reiches. In ägyptischen Hieroglyphen geschrieben. +4% Okkultismus, kein Stabilitätsverlust. Ein Zauber im Text enthalten: *Rufe Nyarlathotep*.

The Golden Bough

von Sir James Frazer. Nachdruck der später zurückgezogenen und grundlegend überarbeiteten ursprünglichen Fassung. In englischer Sprache. London 1912. +5% Mythoswissen, -W2 gS. Der Auszug enthält einen Zauber: *Benutze Maske*. Die Anwendung dieses Spruches kostet alle 10 Minuten W4 Magiepunkte und hebt die negativen Auswirkungen der Weißen Maske auf. Sollte das Artefakt jedoch zu lange getragen werden und der Benutzer dadurch alle Magiepunkte verlieren, wird er paralysiert und muß aus dem Einflußbereich der Traumlande entfernt werden, damit diese Paralyse geheilt werden kann.

Nameless Cults

von Friedrich Wilhelm von Junzt. Englische Übersetzung. Bridewell-Ausgabe von 1845. +12% Mythoswissen, -2W8 gS. Diese Passage enthält 3 Zauber, die jedoch fehlerhaft sein können (durch einen W100 wird ermittelt, wie hoch die Erfolgschance eines dieser Sprüche ist): *Siegel der Isis*, *Verzaubere Flöte* und *Austreibung*. Alle drei werden im *Rollenspiel* beschrieben.

True Magick

von Theophilus Wenn. Alte Handschrift aus der Hochblüte des Mittelalters ohne Zeit- und Ortsangabe. In schwer verständlichem Englisch geschrieben. +6% Mythoswissen, -W8 gS. Kein Zauber in diesem Auszug enthalten.

Ode an einen Gott

Balladengedicht in altgriechischer Sprache. Verfasser und Herkunft unbekannt. +5% Mythoswissen, -W3 gS. Dieser Abschnitt enthält den Zauber *Lavendelfarbene Kugeln von Ptah*.

Das Vermächtnis des Carnamagos

Koptische Handschrift aus dem 2. Jahrhundert, aufgefunden in einem byzanthinischen Gräberfeld. In altgriechischer Sprache. +9% Mythoswissen, -W10 gS. Eine genaue Beschreibung findet sich auf S. 65. In diesem Abschnitt sind zwei Zauber enthalten: *Pakt des Uttaus* und *Erschaffe Zeichen des Barzai*.

Beide Sprüche werden ebenfalls auf S. 65 beschrieben.

Das Kagwamon K'Thaat

Koptische Handschrift von Adolphus Clesteros aus dem 1. Jahrhundert nach Christi. In Geheimsprache geschrieben und nur mit linguistischen und ägyptologischen Kenntnissen zu entziffern. +10% Mythoswissen, -2W6 gS. In diesem Abschnitt findet sich der Zauber *Bringt Unglück*. (Eine Beschreibung dieses Spruches findet sich auf S. 50).

Leseprobe

Worin der Beginn des Abenteuers »Im Zeichen des Stiers« abgedruckzt ist, das ebenfalls in Ägypten spielt und den Leser in weitere sinistre Mysterien des Landes am Nil einweiht.

Es gibt Träume, die immer wiederkehren. Manche Ereignisse kann man einfach nicht vergessen. Und was dem empfindsamen, noch schutzlosen Geist eines Kindes widerfährt, das hinterläßt unauslöschliche Spuren in seinem Gehirn, und auch als erwachsener Mensch wird niemand loskommen von dem Grauen, das er einstmals mit Kinderaugen sah.

So bist du also wieder 8 Jahre alt, und wieder stehst du mit deinem Bruder vor diesem Haus, das alle hier in der Gegend nur das »Totenhaus« nennen und in dem seit Kurzem ein alter fremder Mann lebt, der mindestens so unheimlich wie das Gebäude ist, das er bewohnt. Bei den Einheimischen heißt dieser Fremde nur der »Afrikamann«, obwohl seine Haut nicht schwarz ist, sondern nur von der Sonne gegerbt und außerdem so alt und brüchig wie ein vertrocknetes Blatt im Spätherbst.

Peters Vater hat gesagt, der Mann sei wahrscheinlich einmal in der Fremdenlegion gewesen und er habe für das verrufene Totenhaus soviel Geld bezahlt, daß er spielend einen Palast dafür hätte bauen lassen können.

Überhaupt war das ganze Peters Idee gewesen, denn Peter war schon 12 (wenigstens beinahe) und somit euer natürlicher Anführer. Keine »Schlappschwänze« solltet ihr sein, hatte er gesagt, und so hattet ihr beschlossen, es ihm zu zeigen. Und nun stehst du wieder hier in der Dunkelheit mit Peter, der etwas von einer Mutprobe erzählt, deinem Bruder Thomas, der eine alte Melodie pfeift, um nicht zu zeigen, wieviel Angst er hat, und du weißt genau was geschehen wird, aber du wirst es wie immer nicht verhindern können. »Es ist wichtig, daß ihr einen Gegenstand mitbringt«, sagt Peter, »als Beweis«. Du weißt auch, daß du träumst - aber, bei Gott, das macht es um keinen Deut besser.

Thomas ergreift deine Hand, und ihr geht auf das alte Haus zu, während Peter in der Nähe der Einfahrt Schmiere steht. Jungen stellen manchmal die idiotischsten Sachen an. Dein Herz schlägt bis zum Halse, und du betest zur Jungfrau und allen Heiligen, daß es euch nicht gelingen möge, in das verfluchte Haus einzudringen. Aber natürlich weißt du, daß die Verandatür nur angelehnt sein wird. Warum nur läßt jemand nachts die Tür zu seinem Haus nur angelehnt, warum, wenn er nicht vorhätte, neugierige kleine Jungen zu fangen? Das Innere des Hauses ist vollgestopft mit seltsamen Sachen, und die langen Schatten, die diese im durch die blinden Fenster sickernden Mondlicht werfen, lassen sie sogar noch seltsamer erscheinen. Und einer dieser Schatten bewegt sich aus eigener Kraft.

»Komm näher, kleiner Thomas«, sagt die Silhouette des Afrikamannes aus der offenen Tür der Bibliothek. Es ist eine Stimme wie das Rascheln toter Blätter, eine Stimme, die klingt, als habe sie noch niemals auch nur ein freundliches Wort gesprochen. »Komm näher,« lockt sie weiter, »ich möchte dir etwas zeigen. Weißt du was? DU KANNST EWIG LEBEN, WENN DU WILLST!« Ein Mondstrahl fällt auf das Gesicht des Fremden, und du zuckst zurück und läßt unwillkürlich die Hand deines großen Bruders fahren. Wie oft hast du dich seitdem verwünscht, diese Hand losgelassen zu haben. Die welke Haut des Afrikamannes ist wie ganz dünnes Pergament über seinen ausgeprägten Wangenknochen, und seine Augen, mein Gott, seine Augen wirken wie altes Porzellan, über dessen Oberfläche ein Spinnennetz haarfeiner Risse verläuft. Langsam geht Thomas auf den fremden Mann zu, und wie gelähmt mußt du zusehen, wie die Tür hinter ihm ins Schloß fällt. Noch einmal hörst du seine Stimme von drinnen, ganz dumpf und fremd und verzückt hört sie sich an. »MEIN GOTT, ES IST VOLLER STERNE!« An dieser Stelle des Traumes beginnst Du immer zu laufen - und zu schreien!

*

Du erwachst von deinen eigenen Schreien. Es gibt tatsächlich Dinge, die man nie vergessen kann. Durch deinen Kopf zucken die Bilder der Vergangenheit, Erinnerungen an die stundenlange Flucht, das Rennen und Weinen und an das Aufgegriffenwerden durch eine Polizeistreife. Als die Polizisten das »Totenhaus« schließlich durchsuchten, fanden sie vom »Afrikamann« keine Spur - doch die Wände seines Wohnzimmers waren mit dem Blut eines Kindes beschmiert. Mit sehr viel Blut. Außerdem fand man in kleinen Tonschälchen Fetzen rohen Fleisches, die von verschiedenen inneren Organen eines ungefähr 10jährigen stammten. Eine Leiche wurde allerdings trotz tagelanger Suche mit Hunden und sogar einem Hellseher nicht gefunden. Und auch die Fahndung nach dem geflohenen Fremden blieb erfolglos. Da sich dessen sämtliche Angaben über Name und Herkunft als frei erfunden erwiesen, war es eine sehr dünne Akte, die die Polizei schließlich zu den ungelösten Fällen legen mußte.

Es hatte Monate gedauert, bis du wieder eine ganze Nacht durchschlafen konntest. Doch ab und an, wenn irgend ein unvorsichtiges Wort, ein Datum oder auch nur die belanglose Geste eines Passanten auf der Straße die schlummernden Erinnerungen weckt, dann sind sie auf einmal wieder da, die Träume und die Gefühle von Schuld und Versagen. Im Laufe der Jahre wurde es möglich, mit dieser Last zu leben. Fast eineinhalb Jahre sind seit der letzten Alptraumnacht vergangen, und beinahe begann sich schon ein Narbengewebe über der alten, schmerzenden Wunde in deiner Seele zu schließen. Was ist es diesmal gewesen, daß diese schreckliche Nacht des Jahres 1899 nach über 25 Jahren wieder heraufbeschworen hatte?

Dein Blick fällt auf eine Zeitung, in der du kurz vor dem Schlafengehen gelesen hattest, auf einen Bericht über irgendwelche Grabungen im fernen Ägypten - und auf die Bilder, die in diesem fremden Land aufgenommen wurden. Langsam beginnst du zu verstehen. Im Hintergrund einer dieser Photographien steht, fast nicht zu sehen, ein Mann in ägyptischer Tracht. Obwohl sein Gesicht nur schwer zu erkennen ist, weißt du genau, wie seine Augen aussehen würden. Oh ja, da gibt es überhaupt keinen Zweifel ...

* * *

Ein jeder Charakter wirft eine Reihe von Fragen auf - und für einen Spielercharakter in *H.P. Lovecrafts Cthulhu* gilt das in ganz besonderem Maße. Warum interessiert sich ein Mensch überhaupt für das Okkulte? Warum rührt er an Geheimnissen, die dem Menschen besser unbekannt blieben, setzt sich Tod und Wahnsinn aus und stürzt sich wie ein Lemming in einen Strudel aberwitzigster Abenteuer, der ihn letztendlich verschlingen muß?

Schuld und eine gewisse geistige Versehrtheit mögen Antworten auf einige dieser Fragen sein. Zumindest sind sie es im Falle jenes Träumers über den die obigen Zeilen berichten. In jener Nacht des Jahres 1899 an den Ufer des grünen Inn (oder wann und wo sonst es dem Spielleiter passend erscheint) erlebte einer der Spielercharaktere der Abenteurergruppe ein Schauspiel, das ihn nicht nur seines Bruders beraubte, sondern das ihn auch auf den Pfad alter Mythen und schwarzer Magie führte - und das ihn mit einer bedenklich niedrigen geistigen Stabilität zurückließ. Wenn es diesem Charakter jedoch gelänge, das Grauen seiner Kindheit hier und jetzt im Jahre 1925 doch noch zu besiegen, dann, ja dann wäre es vielleicht sogar möglich, seine geistige Stabilität über ihren lächerlich geringen Startwert hinaus zu erhöhen.

Die Chancen dafür stehen allerdings nicht gerade gut, denn Tod und Irrsinn haben weit bessere Karten in diesem Spiel. Die Geschichte, die in »Im Zeichen des Stiers« erzählt werden wird, hat keineswegs erst vor ein paar Jahrzehnten mit der oben geschilderten spukhaften Episode begonnen, sondern ihr Anfang liegt schon Jahrtausende zurück. Ihr Beginn lag in vorgeschichtlicher Zeit an den Ufern eines Flusses, dem die Menschen in späten Jahrunderten den Namen »Nil« gaben. Und ihr Ende - und damit auch das kurze Intermezzo des Homo sapiens auf diesem Planeten - steht noch dazu kurz bevor ...

Weiter geht es in dem Abenteuer »Im Zeichen des Stiers« von Steffen Schütte.

Eine Auswahl weiterer Bücher & Spiele von LAURIN

(Stand: September 1992)

Alle genannten Titel sind im Fachhandel oder direkt beim Verlag (LAURIN, Luruper Chaussee 125, 2000 Hamburg 50) erhältlich. Der Versand erfolgt entweder gegen Nachnahme, Bankeinzug oder Eurocard (Versand DM 6,50; Nachnahme + DM 3,-; ab DM 100,- Rechnungswert portofrei). Auf schriftliche Anfrage schicken wir Ihnen gerne unseren aktuellen Gesamtprospekt.

H.P. Lovecrafts Cthulhu
Das Rollenspiel *(Neuausgabe, 2. Auflage)*

(Dark Fantasy-Rollenspiel) Die vollständig überarbeitete und erheblich erweiterte Fassung des (kompletten) Regelwerks für das berühmte Rollenspiel.
großformatiger Softcover *DM 24,80*

Der Mythos

(Quellenbuch) Alles über den Cthulhu-Mythos. Mit einem kompletten Kompendium aller Götter, Wesen, Monster und Tiere. Vollständig überarbeitet und erweitert.
großformatiger Softcover *DM 24,80*

Die Traumlande

(Folio) Die mystischen Reiche des Tieferen Schlummers: großformatige Posterkarte, zwei Bücher (u.a. mit sechs Abenteuern!) sowie ein umfangreiches Heft mit Spielhilfen.
Buchbox *DM 49,-*

Jenseits von Kalkamal

(Abenteuer) Zwei Abenteuer entführen die Cthulhu-Forscher in die dampfenden Dschungel und auf die kargen Andengipfel Mittel- und Südamerikas. Reichhaltig mit Photos illustriert und inhaltlich erweitert.
großformatiger Softcover *DM 19,80*

Bruderschaft des Tieres

(Kampagne) Eine weltumspannende Hetzjagd bringt die Abenteurer von den USA nach Transsylvanien, Ägypten und weiter ... Ihr Ziel ist, die Pläne der uralten Bruderschaft des Tieres zu vereiteln, denn wenn sie scheitern, steht das Schicksal der Welt auf dem Spiel. Auch dieser umfangreiche Band ist mit zeitgenössischen Photos und Karten illustriert und inhaltlich gegenüber dem amerikanischen Original erweitert und überarbeitet.
großformatiger Softcover *DM 29,80*

Weiße Spuren

(Abenteuer) In zwei miteinander verbundenen Abenteuern im hohen Norden der Erde stoßen die Charaktere auf Überreste einer uralten Zivilisation. Auf Grönland und in den kalten Tundren Kanadas lauern unbekannte und furchterregende Gefahren.
großformatiger Softcover *DM 19,80*

Narrenball

(Abenteuer) Da muß man einfach dabei sein. Wenn der berühmte und etwas exzentrische Regisseur und Autor Rudolf Michael Steinmann einen Maskenball veranstaltet, ist das der Höhepunkt der gesellschaftlichen Saison! Doch unversehens gerät das festliche Ereignis zu einem grotesken Totentanz, als das Grauen zuschlägt und einer der Gäste nach dem anderen ihm zum Opfer fällt.
großformatiger Softcover *DM 19,80*

Im Zeichen des Stiers

(Abenteuer) Alpträume aus der Vergangenheit eines der Abenteurer führen zu einer Reise in das geheimnisvolle, uralte Ägypten. Die mysteriösen Stierkulte der alten Ägypter scheinen ebenso mit dem Geheimnis verwoben zu sein wie das Verschwinden mehrerer Ägyptologen. Oder sollte alles doch politische Ursachen in der Unabhängigkeitsbewegung des Nilstaates haben? Originalveröffentlichung.
großformatiger Softcover *ca. DM 24,80*

Michael Moorcock's Sturmbringer

(Fantasy-Rollenspiel) Mit Elric von Melniboné und dem magischen Runenschwert Sturmbringer schuf der britische Autor Michael Moorcock in seiner Saga um den ewigen Helden eines der berühmtesten Fantasy-Epen. Mit RuneQuest® schufen die amerikanischen Autoren Greg Stafford, Steve Perrin u.a. eines der klassischen Rollenspiele. Das *Sturmbringer*-Rollenspiel vereint nun das RuneQuest-System mit der Saga von Elric und Sturmbringer und bietet so ein Fantasy-Rollenspiel, das seinesgleichen sucht.
Luxusausgabe in Buchbox (mit 4 Büchern und einer Posterkarte der Jungen Königreiche) *DM 59,-*

Freydas Rache

(Abenteuer) Im ersten Band der *Seelendieb*-Kampagne werden die Abenteurer Zeugen und sogar Helfershelfer in dem großangelegten Rachefeldzug einer Tochter, die den Mörder ihres Vaters jagt: Elric von Melniboné.
großformatiger Softcover *DM 19,80*

Auf der Spur des weißen Wolfes

(Abenteuer) Im Finale der epischen *Seelendieb*-Kampagne trifft Freyda am Ende einer abenteuerlichen Suche schließlich auf ihren Feind Elric, und nur einer von ihnen wird diese Begegnung überleben - so ihr Schwur.
großformatiger Softcover *DM 29,80*

Der Traum des Roten Gottes

(Abenteuer) Der Rote Gott sinnt auf Rache. Und das bereits seit Jahrtausenden. Doch nun ist endlich die Zeit der Rückkehr und Vergeltung gekommen! Als Vorboten seiner Macht überzieht er die nördlichen Regionen Eschmirs mit dem Roten Tod - einer Seuche, vor der sich nicht nur die Abenteurer selbst schützen müssen.
großformatiger Softcover *DM 19,80*

Dämmerung im Purpurkreis

(Abenteuer) Der Purpurkreis ist das Vergnügungs- und Halbweltviertel der ilmiorischen Stadt Ilmar. Dort beginnt ein Abenteuer, das im Dienste eines melnibonéischen Zauberers in den Wald von Troos und in die Tränenwüste führt.
großformatiger Softcover *ca. DM 24,80*

Dossier: Ägypten

Mysteriöser Tod eines Studenten

(Heidelberg/rb) Nach dem Rückgang des Hochwassers am gestrigen Donnerstag wurde auf der Neckarwiese die Leiche eines jungen Mannes geborgen. Mitglieder des Heidelberger Ruderklubs fanden den Toten in Höhe der Uferstraße. Die Identifikation durch die Polizei ergab, daß es sich um den Studenten Ludwig Wilhelm handelt, der seit einem Jahr an der hiesigen Universität eingeschrieben war. Die Todesursache konnte bislang nicht geklärt werden, da die Leiche keine offensichtlichen Verletzungen aufweist. Laut Aussage der Gerichtsmedizin kann jedoch Ertrinken als Todesursache ausgeschlossen werden.

Die Polizei bittet um Mithilfe der Bevölkerung bei der Rekonstruktion der Geschehnisse.

Sachdienliche Hinweise im Zusammenhang mit dem Todesfall Ludwig Wihelm nimmt die Polizeihauptwache entgegen.

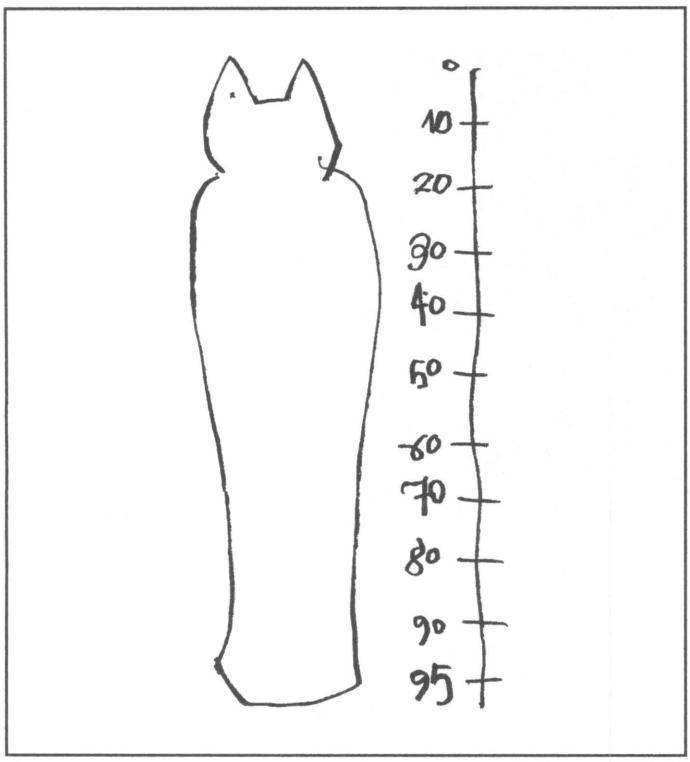
Die Geheimnisse der Pharaonen entdecken – Das Alte Ägypten finden! Interessenten schreiben an den Verlag unter *Chiffre 40-119.*

Die Gottkatze
Mitteilung an Professor Mohr

VEREHRTER HERR,

ICH WEIS, DAS SIE INTERESSIERT IN MUMIEN. ICH HABE EINE FÜR SIE, EIN WINZIG TIER. ICH WÜNSCHE ZU HABEN 200 ÄGYPTISCHE PFUND. ENTSCHEIDEN SIE SOFORT UNDKOMMENSIE MIT MANN.
KEIN POLIZEI, SONST KEIN GESCHÄFT.
BITTE WENDEN SIE HERUM.

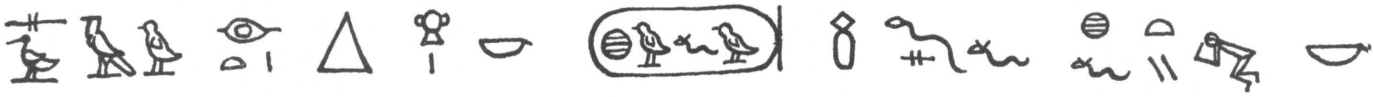
Schlangentänzer



Schlangentänzer

Dossier: Ägypten
ISBN 3-89260-518-1
LAURIN, Hamburg
1. Auflage 1992

Über dem Zugang



An der rechten Wand

An der Rückwand

Eine neue Attraktion

Die Regierung investiert

(Kairo/ts) Nach einer Verlautbarung Mehon Baharis, eines Vertreters der Kulturbehörde von Kairo, werden zur Zeit auf der Spitze der Cheops-Pyramide Bauarbeiten zur Installation eines neuartigen Lichtstrahlers durchgeführt, der die uns wohlbekannte Illumination des Plateaus in Zukunft um eine weitere Attraktion bereichern wird.

Man darf sich allerdings wundern, warum gerade jetzt, nicht viel später als zwei Monate nach einer erheblichen Kürzung des Kulturetats, eine offensichtlich sehr aufwendige Konstruktion dieser Art in Angriff genommen wird. Man wird wohl abwarten müssen, ob sich eine solche Investition tatsächlich lohnen wird, obwohl wir gerne zugeben, daß bereits die ersten Tests des Strahlers recht vielversprechend erscheinen.

Merkwürdig erscheint uns nur, warum es notwendig wurde, die Baustelle durch bewaffnete Beamte zu sichern - welche revolutionäre Technik haben sich die Behörden denn hier geleistet, Herr Bahari?

Die Gottkatze

Die Gottkatze

Archäologischer Fund mitten in Kairo

Kairo 14. Mai 1924 (GMBL) - Wahrhaftig, wir leben in einer Zeit aufregender und revolutionierender Entdeckungen. Nach Howard Carters unglaublichen Funden scheinen uns nun weitere bevorzustehen, direkt vor unserer städtischen Haustür.

Wie uns durch einen mit den Arbeiten vertrauten verläßlichen Vertrauensmann mitgeteilt wurde, stieß eine im Auftrage des koptischen Museums arbeitende Gruppe von Archäologen in den Mauern der römischen Feste unerwartet auf weitere Relikte des alten Ägyptens, die, so der ungenannt bleiben wollende Vertrauensmann, einige Thesen der noch jungen Wissenschaft erneut ins Wanken bringen werden.

Dabei ist das Team unter der Leitung Michel Gilsenans, einem bisher kaum in Erscheinung getretenen Wissenschaftler, ganz unspektakulär nur mit der Aufgabe betraut gewesen, in den Mauern der ehemaligen Feste verschollenen koptischen Kapellen nachzuspüren, die allesamt im 2. Jahrhundert nach Christi dort als Schutz vor Verfolgungen errichtet wurden.

Wenig bemerkenswert seien die Grabungen anfangs gewesen, so hörten wir weiter. Zu schaffen hätten die Ablagerungen der Nilüberflutungen gemacht, die die Kapelle, vermutlich Versammlungsort einer Gruppe koptischer Sektierer, im Laufe der Zeiten völlig eingeschlammt hätten. Als die Gruppe jedoch die alte Krypta freigelegt habe, sei sie auf Überreste eines ägyptischen Tempels gestoßen.

Ist es aber richtig, so muß diese Zeitung fragen, daß dort Hinweise auf einen bisher nicht bekannten Gott gefunden wurden, der die Zeit des Pharaos Amenophis in neuem Licht erscheinen lassen würde? Es ist unverständlich, daß sich die Verantwortlichen ausschweigen. Der Grabungsleiter war für unseren Reporter nicht erreichbar, der Direktor des koptischen Museums und der Leiter der Kulturbehörde verweigern jede Stellungnahme. Zu früh, hieß es, sei es dazu. Warum? Was soll hier verschwiegen werden? Immerhin, so war zu erfahren, sind einige der gefundenen Stücke in das Ägyptische Museum überführt worden und sollen dort alsbald dem breiten Publikum zugänglich gemacht werden.

Aus dem Staub der Zeiten

Herber Schlag für den Tourismus

Warum schließt das Ägyptische Museum seine Pforten?

Kairo 21. Mai 1924 (GMBL) - Wer am heutigen Tage das »Musée des Antiques Egyptiennes« besuchen will, um die Wunder aus Tutenchamuns Grab zu bestaunen, wird, wie viele andere schaulustige Besucher auch, vor verschlossenen Türen stehen. Wie gestern zu erfahren war, bleiben die Museumsräume vorerst für vierzehn Tage gesperrt. Auf Anfrage hörte man, daß die Räume und Ausstellungsgegenstände einer dringenden Erneuerung und Pflege bedürften.

Wie aber nun jedermann weiß, kann weder der ägyptische Staat, noch das Museum selbst auf die Einnahmen verzichten, die durch die täglich hunderte von Besuchern eingenommen werden, ganz abgesehen von dem Skandal, den die enttäuschten Reisenden aus aller Welt machen werden, die eigens Kairo besuchten, um die alten ägyptischen Wunder zu bestaunen. Erst auf heftiges Drängen aber ergab sich eine Stellungnahme des stellvertretenden Kurators, Fached Mubarak. Dieser erklärte, daß er diesen, auch von ihm bedauerten, Entschluß aufgrund der Hinweise seiner Konservatoren gefaßt habe. Seine Mitarbeiter hätten festgestellt, daß sowohl die Mumien als auch ein Teil der anderen Funde unter erheblichen Zerfallserscheinungen litten, so daß man das Ärgste befürchte und vielleicht sogar den Verlust wertvoller Funde hinnehmen müßte, unternähme man nichts. Es könne daran liegen, so erklärte am gestrigen Abend noch der stellvertretende Kurator, daß die Funde, lange konserviert im Sand und in der heißen Wüstenluft, nunmehr unter der Einwirkung der feuchten Stadtluft alterten. Auch trügen sicherlich in nicht unerheblichen Maße dazu die tausenden Besucher bei, deren Atem in großen Mengen ja auch zersetzend wirken könne. Außerdem würden die Besucher es trotz eindringlicher Aufforderungen nicht unterlassen, die Gegenstände zu berühren.

Wie die Leitung des Museums weiterhin verlauten ließ, hoffe sie, baldigst die Schäden beheben zu können, die hauptsächlich die Funde aus dem neuen Reich und der Hyksos-Zeit beträfen und auch da nur kleinere Fundstücke und einige wenige Mumienkörper. Dem Wissensdurst der Besucher wäre also damit sehr schnell wieder Tor und Tür geöffnet.

Nachtwandelnde Mumie im Museum?

Kairo 21. Mai 1924 (GMBL) - Die Leitung des ägyptischen Museums hat bisweilen Mühe, Wächter für die nächtlichen Wachen in den hohen Hallen des Museums zu finden. Denn die Nächte mit den Mumien der großen Könige zu teilen, ist nicht jedermanns Sache, vor allem, wenn man ein abergläubischer Muslim ist. Wie nun schon so oft nach Aufsehen erregenden Funden, verbreiten sich nunmehr erneut Gerüchte unter den Wächtern des Museums, Tutenchamun höchstselbst wandele in ruhelosem Schlafe durch die leeren Gänge. Getrost kann man aber derlei schauerliche Mär der blühenden orientalischen Phantasie zuschreiben.

Der Berichterstatter möchte nur daran erinnern, daß derlei Dinge auch schon von der königlichen Mumie des Ramses erzählt wurden. Die Ursache allerdings ist wie immer von natürlicher und leicht erklärbarer Art. Die Mumien, aus der trockenen Wüstenluft in die Stadt geholt, reagieren in chemischer Weise auf die sauerstoffreiche, feuchte Atmosphäre, so daß es derart zu scheinbaren Bewegungen kommen kann. Dieser wissenschaftliche Prozeß aber, das leuchtet ein, ist profaner und weit weniger geheimnisvoll als ein wieder auferstandener Pharao der Vorzeit. Sieht der Leser ihn, grüße er ihn im Namen unserer Redaktion.

Aus dem Staub der Zeiten

Dreiste Kunsträuber am Werk

Kairo 23. Mai 1924 (GMBL) - Gestern gegen Mitternacht drangen mehrere bisher noch nicht identifizierte Personen in die Hallen des Ägyptischen Museums ein, mit der offensichtlichen Absicht, dort einige der im Grabe des Tutenchamuns gefundenen Grabbeigaben zu stehlen. Die dreisten Vandalen fanden indessen nicht, was sie suchten, und zerstörten dabei einige unersetzliche Dinge aus den Zeiten des neuen Reiches, die von ihnen offensichtlich für wertlos gehalten wurden.

Der Einbruchsversuch wurde entdeckt, als die Eindringlinge versuchten, in die Keller zu gelangen, in denen die Funde aufbewahrt werden, die aus den unterschiedlichsten Gründen der Öffentlichkeit noch nicht vorgeführt werden. Dort fielen sie jedoch einer Mitarbeiterin des Museums auf, die in diesen nächtlichen Stunden noch an der Lösung jener Probleme arbeitete, von der die »Cairo Post« bereits berichtete.

Es scheint eindeutig, so nach ersten Untersuchungen der Kairoer Polizeibehörde, daß die Einbrecher Hilfe von einem der ägyptischen Wächter erhalten haben müssen, da sie ansonsten wohl kaum unbemerkt in das gut gesicherte Gebäude gelangt sein dürften. Ebenso eindeutig ist wohl auch der Grund für den dreisten Einbruch: Wie jeder Fachkundige bestätigen kann, floriert die Szene des schwarzen Kunstmarktes so prächtig wie in jenen Tagen, in denen die Kulturbehörde noch nicht existierte. Nach wie vor, so bezog auch der zuständige Ressortleiter Mehon Bahari Stellung, sei es äußerst lukrativ für gewisse Elemente, ägyptisches Volkseigentum ins Ausland zu schmuggeln, da dieser Kunstraub in anderen Staaten ja nicht bestraft würde. Wenn aber selbst deutsche Diplomaten im Namen des Kaisers nicht vor solchen Untaten zurückschreckten, wie vor dem großen Krieg geschehen, würde eben auch so mancher Tourist darinnen ein Vorbild sehen.

Der Vertreter der Kulturbehörde plädierte in diesem Zusammenhang dafür, noch schärfere Kontrollen in auslaufenden Schiffen durchzuführen. Inspektor Mills von der Kairoer Stadtpolizei sieht sich darüber hinaus in seinem Verdacht bestärkt, daß die Nationale Partei auf diesem Wege sich illegal Geldmittel für ihre Wühlarbeit verschaffe. Die Untersuchungen dauerten jedoch noch an. Er sicherte aber zu, den Berichterstatter dieser Zeitung auf dem Laufenden halten zu wollen.

Brief von Gordon Waterfield an Cecilia

Meine Liebste,
jetzt ist wirklich nicht die Zeit, sich mit derlei Dingen aufzuhalten, und erpressen lasse ich mich schon gar nicht, am wenigsten von dir. Außerdem mußt du mir schon beweisen, daß das Kind von mir sein wird. Mach mir also keinen Ärger, mir reicht schon der, den ich habe. Der, den mir dieser Idiot Gilsenan verursacht. Erscheint er doch hier gestern in meiner Privatwohnung, kurz vor dem Frühstück, wo ich ohnehin immer unausgeschlafen bin, und macht mir heftige Vorwürfe darüber, daß ich mich an die Zeitungen gewandt habe. Als ob er nicht selbst wüßte, daß wir da eine Jahrhundertentdeckung gemacht haben. So eine Chance bekommen wir doch nie wieder. Aber er wollte ja noch nicht einmal, daß das ägyptische Siegel in das Museum gebracht wird. Er ist schon etwas durcheinander, dieser elende Franzose. Nun hat er mich rausgeworfen, ganz einfach rausgeworfen aus der Gruppe. Du siehst, ich habe wirklich genug eigene Probleme. Nimm dich gefälligst zusammen, oder du lernst mich wirklich von meiner schlechten Seite kennen.

Aus dem Staub der Zeiten

Aus dem Staub der Zeiten

Ein in demotischer Schrift abgefaßter Text, circa 1500 vor Christi

(...) es war einmal, daß Ägyptenland im Unheil lag. Damals gab es keinen Herrn als König. Es begab sich nämlich, daß König Kamose nur in der südlichen Stadt Herrscher war, während der Fürst Apophis in Auaris saß und das ganze Land mit seinen Abgaben zinste. König Apophis setzte sich Seth zum Herrn, und zu seinem schrecklichen Gehilfen machte er Quachil Uttaus, den Zertreter des Staubes, den er mitgebracht hatte aus seiner fernen Heimat. Beiden baute er Tempel, und er diente nur ihnen, so daß ihm ewiges Leben gewährt wurde, aber andere Männer samt ihren Palästen zu Staub zerfielen. Täglich brachte er Seth sein Opfer dar, und die großen seiner Majestät trugen Blumengebinde in die Tempel des Sonnengottes Re-Harachte (...)

Aus einem anderen, in demotischer Schrift gehaltenem Manuskript etwas späteren Datums:

(...) aber sie, die nicht aus dem Ägyptenland stammte, fühlte sich verlassen und einsam, und ihre Träume von Macht erfüllten sich nicht. So wandte sie sich den Dingen zu, die verboten waren, seit Kamose den falschen Pharao in seiner dunklen Stadt Auaris besiegte, nannte sich Basket-Kvaychul und errichtete erneut einen Tempel jenem zeitlosen Dämon ...

Aus einer protokollarischen Schrift des Demetrius (3. Jahrhundert nach Christi)

(...) also ließ ich Christos Uttaus, das Oberhaupt jener häretischen, Gott abgewandten Gruppe vor mir erscheinen und machte ihm sehr ernst deutlich, daß das Konzil bereits seine Entscheidung getroffen habe, mir aber letztendlich das Urteil überließe, und ich zeigte ihm auch auf, welches die Folgen seien, ließen er und seine Anhänger nicht den Dämonenglauben sein und kehrten zum wahren Christentum zurück. Daraufhin legte er mir noch einmal die Glaubenssätze dar, die er als Schlüsselträger Christi mit der koptischen Religion nicht im Gegensatz sähe.

Dreist behauptete er, daß Quachil Uttaus nichts weiter sei als eine der vielen Inkarnationen Christos, der sein Haus auf dem Mond habe, aber zur Erde gekommen sei, um den Menschen für immer, hier und jetzt, das ewige Leben zu bringen. Die Diener der alten heidnischen Höllengötter hätten ihn jedoch abgefangen und in ein versiegeltes Gefäß gesteckt, welches sich erst am letzten Tage, dem Tage des Gerichts öffnen werde und das daher behütet werden müsse von seinen Dienern.

Ich entgegnete ihm, daß ewiges Leben nicht das sei, was für die Menschen auf Erden gedacht wäre, und sein Gott der Gestalt eben jenes heidnischen Dämons gliche, der gegen den Herrn frevelte und eben darum aus dem Himmel verstoßen worden sei. Auch könne es doch kein Gott sein, wenn er nicht zürnen könne und nicht die Ungläubigen bestrafe. Daraufhin erwiderte Christos Uttaus, daß Christos in der Gestalt des Uttaus seine Feinde im Namen des Vaters mit vorzeitigem Alter bestrafe, und er dies täte, würde er nur angerufen. Dies aber konnte ich ihm nicht verzeihen. Er, ein unbotmäßiger Priester, maßte sich an, in direktem Wege mit Gott verbunden zu sein, womit er damit einen Vorzug genieße, der mir nicht gewährt sei. So sprach ich denn den offenen Bann aus und teilte ihm mit, bis wann er seine Kirche aufzulösen und die kirchlichen Güter mir zu übergeben habe (...)

Aus dem Staub der Zeiten

Aus dem Staub der Zeiten

Schönes Kairo

(...) der kunstbeflissene europäische Reisende sollte jedoch durchaus auch die Zeiten des Müßigangs in dieser größten afrikanischen Stadt nutzen, um auch andere, nicht so bekannte Aspekte des ägyptischen Volkscharakters zu studieren.

Zum einen bieten sich da die Kirchen der verschiedenen christlichen Gemeinschaften an, die über alle Stadtteile verstreut daliegen und dem allgemeinen Publikum wenig bekannt sind. Der Kenner wird den Wert jener jahrhundertealten Schnitzereien und leider oft wenig gepflegten Wandmalereien zu schätzen wissen, denn nur wenige Völker haben die Lehre des Heilands schneller und eifriger angenommen als die Bewohner des Niltals. Von alters her gewöhnt, das Leben als eine Wallfahrt zum Tode zu betrachten, und überdrüssig der bunten, unfaßlichen Göttermenge, fanden sie in dem die Welt verneinenden und dem Tode zugewandten Pessimismus des Christentums etwas sie ansprechendes und in seiner edlen Erlösungslehre Befreiung und Rettung. Selten haben aber frühe Christen derart glutvoll und leidenschaftlich ihren Glauben in Bildern niedergelegt, wie dies die koptischen Gläubigen taten.

Doch sollte ein Besucher sich Zeit und Muße genug nehmen, um auch einen Blick auf das uns so fremde orientalische Leben zu erhaschen. Straßen und Märkte bieten so viel Neues und Interessantes, so daß man die am Wege gelegenen Moscheen wohl kaum beim ersten Besuch besichtigen wird. Herren und Damen können sich auch zu Fuß getrost in das dichteste Straßengewühl wagen, wenn sie sich an unsere Angaben und den Stadtplan halten und allenfalls einige Irrwege nicht scheuen. Tunlichst sollte man sich jedoch nur bei Tageslichte auf den Wege machen.

Die Hauptverkehrsstraße ist die in der ersten Hälfte unseres Jahrhunderts entstandene Muski-Allee, welche die alte Stadt in ihrer ganzen Breite durchzieht. Im Äußeren hat die Straße den orientalischen Charakter fast ganz verloren. Unverändert aber ist das orientalische Leben, daß vom frühen Morgen bis zum Abend hier auf- und abwogt. Der Chan el-Chalili, noch heute der Mittelpunkt des Marktverkehrs von Kairo, wurde 1400 von Garkas el-Chalili, dem Oberstallmeister des Sultans Barkuk, an der Stelle eines Schlosses der Fatimiden gegründet. Er bildet ein besonderes Stadtviertel mit einer Haupt- und vielen engen Nebengassen, die von langen Budenreihen überdeckt sind. Seiden- und Teppichhändler, Verkäufer von Schmuckwaren haben hier ihren Hauptsitz. An der Hauptstraße und an einigen der abgelegeneren Plätze stößt man dabei leicht noch auf heute leider schon oftmals stark verfallene schöne alte Paläste, die entweder zweckentfremdet werden oder seit Jahrzehnten schon leerstehen. Zum einen liegt es daran, daß der Muslim wenig Beziehung zum Erbe seiner Vorväter hat, zum anderen aber auch daran, daß dies die Stadthäuser der alten Mameluken-Familien sind, deren Oberhäupter allesamt zu Beginn des 19. Jahrhunderts vom Ahnherrn des heutigen Königs in einer blutigen Nacht auf der Zitadelle umgebracht wurden, während das gemeine Volk die Häuser erstürmte und alle erschlug, derer es habhaft werden konnte. So ist auch nicht bekannt, ob heutzutage noch direkte Nachfahren dieser alten Herrscherschicht in Kairo oder anderen Städten Ägyptens ansässig wären ...

Aus einer Touristikbroschüre

Aus dem Staub der Zeiten

18.3. Gäbe es einen gerechten Gott, würde ich an ihn glauben. Saß ich heute morgen noch da, voller düsterer Gedanken über die Ungerechtigkeit, daß die Dumpfen immer Glück haben, während die Begabten einfach nicht auf die Füße kommen, wenn sie keine Beziehungen haben, traf ich heute auf dem Basar einen wirklich interessanten Mann. Er fiel mir dadurch auf, daß er die buchhandelnden islamischen Gelehrten durch seinen glühenden Glauben an die Möglichkeiten der Technik gegen sich aufbrachte und sich derart eine hitzige Diskussion entspann, bei der sich einzelne der Diskutanten beinahe an die Kehle gegangen wären. Wir trafen uns später irgendwo in der Neustadt, und, obwohl stark ägyptischen Aussehens, stellte es sich heraus, daß er, el-Alfi, ein direkter Sproß jenes mir nicht bekannten Mamelukengeschlechtes sei. Ich werde ihn in den nächsten Tagen noch einmal aufsuchen.

25.3. Mein Instinkt hat mich nicht betrogen! Ich bin Dingen auf der Spur, die meinen Namen Howard Carter gleich stellen werden, und das, obwohl ich keinen adeligen Gönner als Förderer habe! Yousuf, der letzte Sproß der el-Alfis, ist ein wahrhaft königlicher Mann, der bis aufs Haar jenem Bild gleicht, daß ich von einem hochstehenden Ägypter der alten Zeit habe. Und er weiß sehr viel über die vergangenen Zeiten, auch über die koptische. Nun ist es bislang Schulmeinung, die Ägypter wären die alten Götter leid gewesen, daher hätten sie sich voll dem Christentum gewidmet. Er aber bewies mir, daß es eine große Gruppe gegeben haben müsse, die sich »Schlüsselträger Christi« nannten und die in recht unverschleierter Form einen mir bisher nicht bekannten ägyptischen Gott anbeteten. Könnte ich beweisen, daß derarten die ägyptische Religion nicht ausgestorben war, sondern einfach nur das Christentum assimilierte, wäre das die perfekte wissenschaftliche Sensation. Habe von el-Alfi ein altes Manuskript bekommen, das aus dem 2.Jahrhundert nach Christi stammt und sich »Das Vermächtnis des Carnamagos« nennt.

4.4. Sieg! Hatte heute eine Unterredung mit Morkos Simaika in der Art, daß den Erfolgen der Engländer etwas entgegen gesetzt werden müßte. Er war von meinen Thesen, so scheint es, nicht überzeugt, aber mit den Erfolgen der Engländer hatte ich ihn an einem wunden Punkt berührt. Der Grabung steht also nichts mehr im Wege. Habe im »Vermächtnis« weiter gelesen. Es sieht so aus, als wäre dieser bisher unbekannte Gott wesentlich älteren Ursprungs, als ich bisher geglaubt habe. Vermutlich beteten ihn die Vorfahren der alten Ägypter bereits an.

2.5. Jetzt, wo die Grabungen endlich, nach drei Wochen, begonnen haben, bin ich zutiefst verunsichert. Mir scheint es fast, als hätten die damaligen Christen garnicht gewußt, wen sie da verehrten. Sie scheinen vielmehr einen gewissen Stein als notwendigen Wächter von etwas verstanden haben, was mir noch nicht ganz klar verständlich ist. Auch scheint es kein ägyptischer Gott zu sein, der hier verehrt wurde. Er tauchte erst in der Hyksos-Zeit namentlich auf und scheint in der Geschichte Ägyptens nur zu Beginn des neuen Reiches eine gewisse Rolle gespielt zu haben. Sein Name wird übrigens mit Quachil Uttaus wiedergegeben, was mir eine Übertragung viel älterer Laute ins Griechische zu sein scheint.

10.5. Heute haben wir den Siegelstein in der alten Kapelle gefunden. Als ich ihn sah, wußte ich sofort, daß mir ein schrecklicher Irrtum unterlaufen war. Ich ließ die Arbeiten sofort stoppen.

13.5. Quachil Uttaus ist ein unmenschlicher Gott, er ist ein Dämon! Und der »Schlüssel« jener frühen Christen war nicht er, sondern

der versiegelte Stein! Wie konnte ich nur so kurzsichtig sein und die offensichtlichen Spuren übersehen, wo er doch der erwähnte »Zertreter des Staubs« ist. Überall, wirklich überall, stoße ich doch auf seine Spuren. Ich muß verhindern, daß alles seinen üblichen Weg geht und der Stein dem Museum übereignet wird. Ich muß es einfach. Ich wage nicht an das Entsetzliche zu denken, was ansonsten eintreten würde.

14.5. Suchte selbst Gordon Waterfield auf, um mit seiner Hilfe auf Morkos Simaika einzuwirken, den Stein sofort wieder zurückzuschaffen. Erntete jedoch nur mitleidiges Kopfschütteln und die Aufforderung, mich in nervenärztliche Behandlung zu geben.

15.5. Alles verloren! Stritt mich heute mit Simaika, worauf er mich auf der Stelle entließ und aus dem Museum hinauswarf. Ich werde ihm das nie vergessen!

18.5. Verrat! Alles ist verdorben und verloren. Ich werde nichts mehr unternehmen können. Las erneut in diesem schrecklichen Buch, das da »Vermächtnis des Carnamagos« genannt wird, und stellte fest, daß mein vermeintlich guter Freund nichts weiter gewesen ist als ein Schatten Thots, der Seele und Bote eines Azathoth genannten Gottes, Herrscher über ein Pantheon fremder Götter mit Namen wie Nyogtha, Cthulhu oder auch Dagon. Aber er, der in den Büchern der Zertreter des Staubes ist, er wird jetzt kommen. Wenn ich wenigstens jemanden wüßte, mit dem ich meine Gedanken austauschen könnte, mit dem ich gemeinsam gegen jene schrecklichen Gefahren angehen könnte, Wie wohl wäre mir da. Doch da fällt mir ein, eine Möglichkeit habe ich noch ...

22.5. Auch der Einbruch mißlang mir, und schlimmer noch, jene seltsamen und skurrilen Gestalten, die ich anwarb, wurden auf mein »Vermächtnis des Carnamagos« aufmerksam. Und sie kannten es! Was soll ich nur tun, mein Gott, was soll ich nur tun?

25.5. Wieder habe ich etwas übersehen. Mein Gott, wie kann ein Mensch so viele Fehler machen, wie konnte ich nur zu solchen Schlüssen kommen. Aber zum Glück ist noch nichts geschehen, was nicht rückgängig gemacht werden könnte, wenn ich nur geschickt genug bin.

H.P. Lovecrafts Cthulhu

Ägypten

Land der Könige

Ich sah das Grauen und das heillose Alter Ägyptens und die grauslige Allianz, die es immer zu den Gräbern und Tempeln der Toten besessen hatte. Ich sah Phantomprozessionen von Priestern mit den Köpfen von Stieren, Falken, Katzen und Ibissen; Phantomprozessionen, die endlos durch unterirdische Labyrinthe und titanische Säulenhallen marschierten, neben denen der Mensch eine Mücke ist, und unbeschreiblichen Göttern unnennbare Opfer darbrachten.

H.P. Lovecraft, Gefangen bei den Pharaonen

Land der Könige

Ein reich illustrierter Band mit allem Wissenswerten über das antike und das Ägypten der 20er Jahre, Informationen zu Religion, Hieroglyphen und zur Geschichte.

In Osiris' Schatten

Ein Buch mit drei Abenteuern, welche die Spieler mit der uralten Kultur - und den ebenso uralten Gefahren und Mysterien - des Landes am Nil konfrontieren.

Leitfaden für Reisende

Ein Reiseführer für die Spieler, der alles enthält, was sie über Reisen nach Ägypten wissen müssen: Reisemöglichkeiten, Zollbedingungen, Verhaltenshinweise und mehr.

Dossier

Ein umfangreiches Heft mit Spielhilfen, die an die Spieler ausgegeben werden.

Beilage

Eine großformatige Posterkarte des Landes der Pharaonen.

Cthulhu

ist ein Rollenspiel, das auf den unheimlichen Erzählungen von H.P. Lovecraft basiert, dem legendären Begründer der Dark Fantasy.

Howard Phillips Lovecraft und seine Nachfolger wie Stephen King, Robert Bloch und Brian Lumley erschufen in ihren Geschichten den Mythos um Cthulhu, Nyarlathotep und die Großen Alten. Sie berichten über kosmisches Grauen aus fremden Dimensionen und die Bedrohung unserer Alltagswelt durch die Verschwörung äonenalter Götter und ihrer mächtigen Günstlinge.

In *H.P. Lovecrafts Cthulhu* übernehmen die Spieler die Rollen mutiger Abenteurer, die schrecklichen Geheimnissen auf der Spur sind und namenlosen Dingen und furchtbaren Wesen in Berlin, London, Kairo, Schanghai oder Arkham nachforschen.

Das Abenteuer-Folio *Ägypten - Land der Könige* ist eine Originalveröffentlichung für das Dark Fantasy-Rollenspiel *H.P. Lovecrafts Cthulhu*.

LAURIN, Hamburg

ISBN 3-89260-515-7